VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 17
NOVEMBRE - DECEMBRE 1997
39 FF - 285 FB

GROSSDEUTSCHLAND
Scénarios pour ASL et Section d'Assaut

JEU FIGURINES

BILLY YANK
L'épopée de la Iron Brigade

JEU HEXAGONES

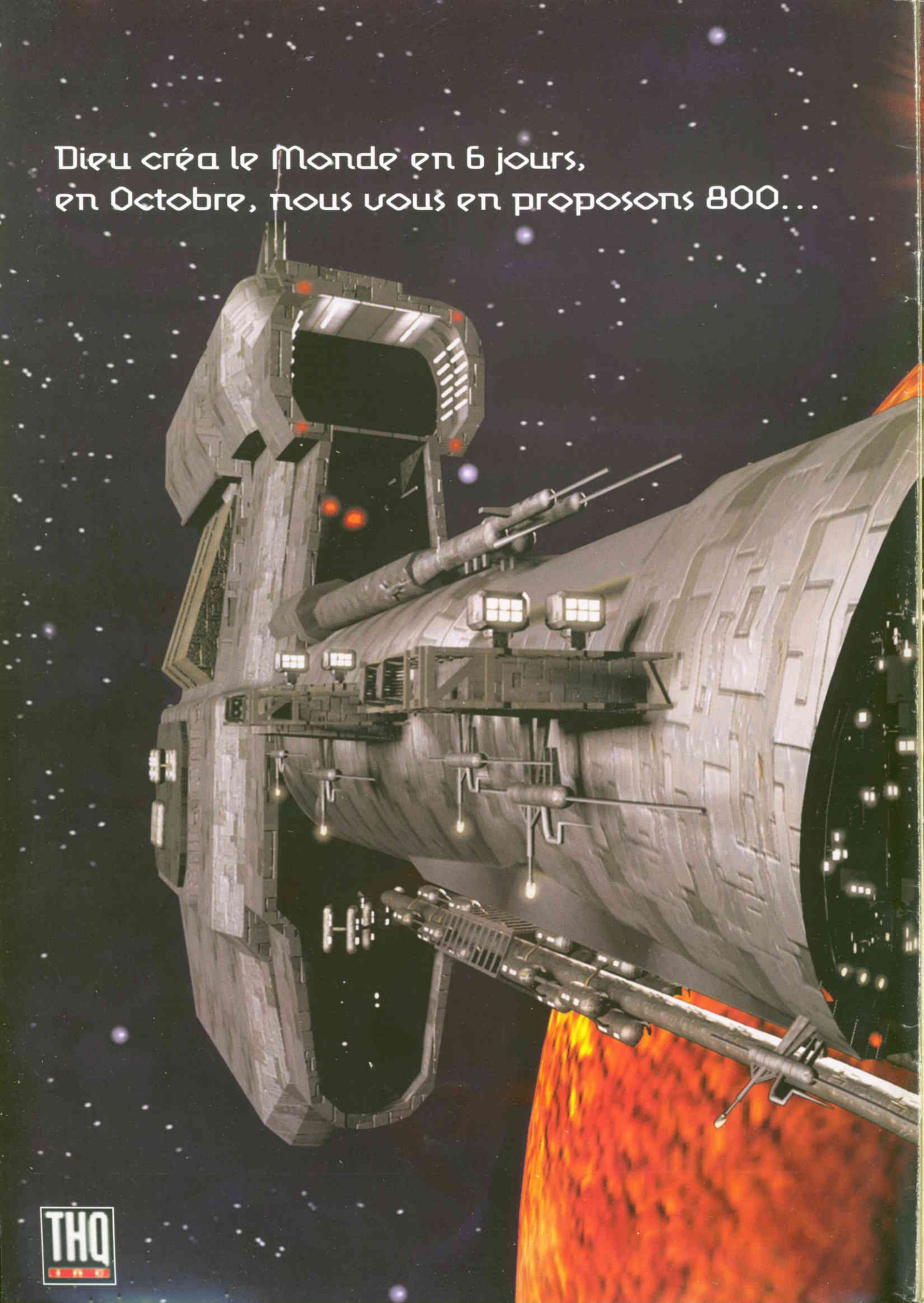
THE SIX DAYS OF GLORY
Derniers jours de gloire

JEU COMPLET dans ce numéro

LES CROISADES !

ISNN 1261-078X

M 3360 - 17 - 39,00 F - RD


Dieu créa le Monde en 6 jours,
en Octobre, nous vous en proposons 800...
THQ

PAX IMPERIA

EMINENT DOMAIN

Le plus grand, le plus sophistiqué
des jeux de l'univers arrive !

HELIOTROPE STUDIOS

Distribution exclusive
par Ecudis

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

NOVEMBRE DÉCEMBRE 1997 N° 17

CALENDRIER — 6
Toutes les manifestations des prochains mois

SCENARIO — 8
Billy Yank !
La Iron Brigade

EXTENSION — 12
Pour l'Empereur !
Errata et précisions

SCENARIO — 16
Germanicus !
Scénario Caesar

SCENARIO — 20
En pointe toujours
A la poursuite d'Oncle Hô !

ANALYSE — 22
Rebels & Redcoats
La guerre d'Indépendance facile

ART DE LA GUERRE — 24
Bonaparte en Italie
La campagne de 1796-1797

CAMPAGNES — 30
La bataille d'Hattin et la III^e croisade

ANALYSE — 40
Six days of Glory
Les derniers jours de gloire

CAMPAGNES — 42
La Grossdeutschland
Historique et scénario ASL

SCENARIO — 48
Section d'assaut
Coup de main à l'Est !

REGLES — 50
Héroïka
Une règle unique

NOUVEAU ! — 52
Jeux sur carte, toutes les nouveautés

NOUVEAU ! — 58
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton

NOUVEAU ! — 60
La bibliothèque stratégique, toute l'actualité littéraire

NOUVEAU ! — 62
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE

LES CROISADES (au dos de la carte) 31
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 34 et 35, font partie intégrante de *VaeVictis*)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef adjoint : Nicolas Stratigos.
Maquettes : Jean-Marie Mongin et Nicolas Stratigos .
Rédaction : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Marc-Antoine Colin, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Morgan Gillard, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Fabrice Aufort, Emmanuel Batisse, J. - L. Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Yves Martin, Luc Olivier, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Stéphane Marignac. Tél. : 01.40.21.18.28.
Secrétaire de publicité : Sandra Villermois.Tél. : 01.40.21.17.94.
Assistante graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Modif et réassort : par MEP, tél. :01.42.56.12.26.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 600 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.
DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1997. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

UNE ANNÉE DE JEUX À VENIR

Dans le numéro 15 de *VaeVictis*, nous vous avons présenté notre démarche pour l'année à venir en matière de règles de jeu avec figurines (favoriser le développement des règles publiées par VV pendant quelques temps avant de relancer de nouveaux « grands projets »). Ce numéro 17 comprend donc des extensions ou scénarios pour nos principales règles : *Pour l'Empereur*, *Section d'assaut* et *Billy Yank*. Dans le numéro de fin d'année, nous publierons par ailleurs une extension pour *Orage d'acier*, sur le thème de la guerre civile en Irlande en 1916. Ceci étant réglé, il nous faut également parler des projets de jeux en encart, car là aussi, beaucoup a été fait mais beaucoup reste à faire.

Nous sommes donc en mesure de vous présenter le programme 1998 pour les jeux en encart, par numéro :

– n° 18 (janvier) : ***Rivoli 1797***. Ce jeu en encart sur la célèbre bataille livrée pendant la campagne d'Italie de Bonaparte est le premier d'une longue série de jeu sur l'Empire. En effet, la France entre dans le cycle des commémorations du Bicentenaire de l'épopée impériale et, pour célébrer la mémoire de l'Empereur, *VaeVictis* publiera dorénavant un jeu par an sur une bataille livrée 200 ans plus tôt. Rassemblée sous le titre de *Jours de gloire*, cette série de jeux utilisera un même système de règles (pour plus de détails, voir également l'encadré sur le trophée du Bicentenaire page 6).

– n° 19 (mars) : **la bataille de la Meuse, mai 1940**. Reprenant les règles de *Tunisie 1943*, jeu du premier numéro de VV, la bataille de la Meuse traite des combats pour Dinant, au tout début de la campagne de France.

– n° 20 (mai) : ***Denain 1712***. Cette bataille de la guerre de Succession d'Espagne utilisera des règles proches de *Rocroi*.

– n° 21 (juillet) : ***Alésia***. Jouable en solo ou à deux, le célèbre siège de la guerre des Gaules est un des grands thèmes de l'Histoire de France.

– n° 22 (septembre) : ***Crète 1941***. Simulant l'opération Merkur, invasion aéroportée de l'île de Crète, ce jeu est prévu pour être pratiqué en solo.

– n° 23 (novembre) : **la bataille des Pyramides**. Ce second jeu de la série *Jour de gloire* traite de l'expédition de Bonaparte en Egypte.

Rappelons à ce propos que chaque numéro de VV paraît en kiosque vers le 20 du mois qui précède la date de couverture.

On le voit, le programme de l'année prochaine est aussi varié que possible, et nous essayons de satisfaire l'ensemble de nos lecteurs, avec des sujets classiques et d'autres plus originaux (et en maintenant toujours un équilibre entre jeux sur carte et jeux avec figurines, il convient de le rappeler). Plusieurs commentaires s'imposent toutefois. Tout d'abord, et vous êtes nombreux à nous le faire remarquer, certains thèmes n'ont toujours pas été abordés depuis la création de VV, comme la Première Guerre mondiale. Qu'on se rassure, un projet sur ce point est en cours de préparation. De même, le système très apprécié d'*Austerlitz*, jeu du numéro 2, sera adapté à un jeu sur une bataille des guerres révolutionnaires pour 1999.

Sans oublier les extensions

Surtout, *quid* des extensions pour nos grands classiques, *Champs de bataille* et *En pointe toujours* ? Concernant *Champs de bataille*, il est clair qu'il n'est plus nécessaire de republier les règles de ce jeu. Par ailleurs, comme c'est le cas dans ce numéro, nous proposons maintenant régulièrement des extensions de listes d'armée dès que cela est possible (une armée gauloise s'impose avec *Alésia*, par exemple, et d'autres armées sont programmées sur l'année). Le seul problème porte sur les cartes, mais des surfaces hexagonales suffisamment vierges peuvent se trouver sans trop de problèmes (par exemple dans les jeux de la série *SPQR*).

Pour *En pointe toujours*, le problème est plus aigu. Il nous est possible de publier sans trop de mal quelques unités en plus, mais l'extension complète sur les blindés, réclamée à corps et à cris, mériterait plusieurs pages de règles, des scénarios et de nombreux pions... Faut-il faire paraître cette extension comme un jeu en encart standard, ou faut-il se contenter d'une parution sous forme d'article ? Nous penchons plutôt pour cette dernière solution, afin de maintenir une grande diversité dans nos jeux en encart, la seule différence étant que cette extension sera publiée sans carte grand format. Cette extension sera toujours centrée sur les combats en Indochine, et nous aborderons d'autres périodes par la suite.

Et finalement, tout cela ne montre-t-il pas qu'il y a, dans *VaeVictis*, abondance plutôt que pénurie ? Dans l'immédiat, nous vous souhaitons, comme de coutume, bonne lecture et bon jeu.

Théophile Monnier

En partie basse de couverture : **Balayant tout sur leur passage, ces magnifiques chevaliers francs chargent avec fougue leurs adversaires sarrasins. Ce dessin présente plusieurs grands seigneurs croisés. De gauche à droite : Raymond de Tripoli (d'azur à l'aigle d'or), Balian d'Ibelin (d'or à la croix pattée de gueules), le terrible Renaud de Châtillon (losangé d'or et d'azur), Conrad de Montferrat (d'argent au chef de gueules), Guy de Lusignan, roi de Jérusalem et futur roi de Chypre (fascé d'azur et d'argent au lion de gueules). Précisons que Conrad et Renaud ne peuvent historiquement combattre ensemble, le second étant exécuté à Hattin avant l'arrivée du premier en Terre sainte.**
Dessin de Giuseppe Rava

VAEVICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

RALLIEZ-VOUS A L'ÉTENDARD DE VAEVICTIS !

ABONNEZ-VOUS, REABONNEZ-VOUS !

En bénéficiant toujours de 6 numéros pour le prix de 5, et d'une petite annonce gratuite !

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11
Tél. : 01.40. 21. 18. 20 – Fax : 01.47. 00. 51. 11

● **JE M'ABONNE (ou me réabonne) POUR UN AN A *VAEVICTIS***

Pour 6 N°s (à partir du N° 18) ❒ 195 F (France) ❒ 235 F (autres pays)

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**

N° 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, (13 épuisé), 14, 15, 16 : **39 F chaque**

● **RELIURES** (pour 12 numéros), **99 F pièce franco** ..... F

● **Ci-joint mon règlement de** ..... FF

par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**

❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_| |_|_| (mois / année) **Signature :**

Nom..... Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Ville ..... Code Postal .....

S'il s'agit d'un réabonnement, ou sii vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de 150 F, annonce encadrée)

50 F la petite annonce si vous n'êtes pas abonné

LE CALENDRIER DES STRATEGES

VOICI le programme complet pour la fin de l'année, en attendant le grand rendez-vous de Vincennes.

● Rencontres ASL de Montgeron (91), 25 et 26 octobre

Championnat ***ASL*** de référence, les rencontres de Montgeron se dérouleront les 25 et 26 octobre. Tous les fanatiques d'*Advanced Squad Leader* sont les bienvenus ! Une reconstitution des combats d'Arnhem, avec la règle *Duel moderne*, est également organisée (figurines fournies)

Inscriptions : Arnaud Lederc, tél. : 01 69 58 63 35.

Lieu : ferme de Chalandray, 101, av. de la République, 91230 Montgeron (RER D, Montgeron).

● Tournoi *DBM* La porte épique, 25 et 26 octobre, Aniche (59)

Un tournoi *DBM* est organisé à Aniche, les 25 et 26 octobre (toutes listes).

Contact : J.-C. Sarot, tél. : 03 27 92 64 27, ou A. Tricoteaux, tél. : 03 27 49 83 36. 100 F l'inscription.

Lieu : salle Schmidt et Jaurès, Aniche (59).

● Mondial du jeu, 31 octobre au 2 novembre, Paris, porte de Pantin

Le Mondial du jeu se déroulera pour la première fois du 31 octobre au 2 novembre à Paris, au centre international de l'Automobile de Pantin (porte de Pantin). Cette manifestation d'ampleur est consacrée aux jeux de rôle, jeux de cartes, jeux d'histoire et jeux sur informatique, avec la présence de nombreux exposants.

Lieu : centre international de l'Automobile, 25, rue Estienne d'Orves, Pantin (93). De 10 h à 19 h. Prix d'entrée : 50 F.

Pour toutes informations : Mond'Expo, 14, rue Lesault, 93500 Pantin. Tél. : 01 49 91 75 00. Fax : 01 49 91 75 01.

● VII[e] trophée Alexandre, 1[er] et 2 novembre, Blanc-Mesnil (93)

Le célèbre trophée Alexandre de la Charge du 93 se déroulera les 1[er] et 2 novembre, au Blanc-Mesnil. Les compétitions proposées sont : trophée Alexandre (antique-médiéval 25 mm *Kadesh*), trophée Charlemagne (antique-médiéval 15 mm *DBM*) et trophée Henry V (Renaissance 15 mm *WRG 2[e]*). De superbes démonstrations seront présentées, avec tout particulièrement une reconstitution de la campagne de 1815.

Inscriptions : Charge du 93, 8, rue Ribot, 93700 Drancy. **Rens.** : J.-M. Corée, tél. : 01 48 47 38 50.

Lieu : école Jules Ferry, rue Léo Delibes, Blanc-Mesnil (93). Un mini-bus attendra les participants au RER B Drancy jusqu'à 8 h 45.

AUX ARMES !

Tenez-nous informé (par lettre, fax ou téléphone) de l'organisation de tous championnats, tournois, conventions, rencontres, etc. ainsi que des résultats des tournois, accompagnés de photos si possible.

VaeVictis : 5, av. de la République, 75541 Paris Cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20. Fax : 01 47 00 51 11.

● 11[e] trophée Vercingétorix, Giat (63), 1[er] et 2 novembre

L'AJC de Chamalière organise son fameux trophée Vercingétorix les 1[er] et 2 novembre, à Giat, sur la règle *DBM* (avec une poule antique et une poule médiévale). Venez disputer le bouclier arverne et l'écu d'Auvergne !

Lieu : salle polyvalente de Giat (60 km à l'ouest de Clermont-Ferrand)

Rens. : Alain Paris, 37, rue Verdier de la Tour, 63670 Le Cendre. Tél. : 04 73 84 12 90.

● Reconstitution de la bataille de Wagram, à Lille, le 8 novembre

Une grande reconstitution avec figurines de la bataille de Wagram (6 juillet 1809) est organisée à la faculté de Droit de Lille, le 8 novembre après-midi, par le club Ludomania.

Lieu : 1, place Déliot, amphithéâtre de prestige, faculté de Droit, Lille.

Contact : Antoine Rosselle, 211 rue des Fusillés, 59493, Villeneuve d'Ascq.

Par ailleurs, le club Ludomania représentera cette reconstitution le 22 novembre, à la salle des fêtes d'Attiches (59). **Contact** : Lionel Droin, 81, rue du faubourg de Cambrai, 59300 Valenciennes. Tél. : 03 20 73 56 94.

● Convention des Red Barons, 8 novembre, Gand (Belgique)

Le club de Belgique les Red Barons organise sa convention annuelle le 8 novembre, à Gand-Gentbrugge. Des démonstrations et parties libres sont proposées sur de nombreux jeux avec figurines ou sur carte (*DBM*, *DBR*, *Fire & Fury*, *World in Flames*, etc.). Plusieurs fabricants anglais seront également présents. Une excellent occasion de découvrir ce club dynamique.

Rens. : Jan De Neve (00 32 9 230 40 94).

Lieu : Dienstenctrum Gentbrugge, Braemkasteestraat 35, Gand-Gentbrugge, Belgique. De 10 h à 18 h.

● Rencontres franco-italiennes DBM, 8 et 9 novembre, à Nice

Le club niçois Jeux, tu, il organise une rencontre franco-italienne sur *DBM* (poules antique et médiévale), les 8 et 9 novembre , sous le signe de la convivialité et de l'amitié transalpine. Les Italiens écument depuis plusieurs années les tables françaises, avec un état d'esprit excellent. Alors, joueurs français, venez nombreux régler leur compte à ces solides adversaires, avant de se réconcilier devant un verre mérité !

Inscriptions : Olivier Jacques, 6, av. Gloria, 06200 Nice. Tél. : 04 93 86 05 78, e-mail : o.jacques@hol.fr

Lieu : mairie de Mouans Sartoux (près de Nice).

● ASL Firegroup 97, 8 au 10 novembre, à Escalquens (31)

Les rencontres *ASL* Firegroup d'Escalquens, près de Toulouse, auront pour thème la bataille de Toulon (18-24 juin 1944),avec un tournoi en six rondes suisses (deux rondes par jour).

Rens. : Laurent Cunin, 5, rue Berjean, 31750 Escalquens, tél. : 05 61 27 94 91. e-mail : Laurent.Cunnin@cst.cnes.fr

Lieu : MJC d'Escalquens (31).

● 1[er] trophée Meldo Corres, 29 et 30 novembre, à Meaux (77)

Le club Meldo Corres de Meaux organise son premier trophée, les 29 et 30 novembre.

Plusieurs tournois sont proposés : trophée Brennus (*DBM* antique), trophée Thibault de Champagne (*DBM* médiéval) et trophée Compans (*Premier Empire*). Les places sont toutefois limitées à 20 joueurs par poule.

Inscriptions : *DBM* : Roland Doumenjou, 6, rue Ambroise Bully, 77100 Meaux (tél. : 01 64 34 29 07) ; *1[er] Empire* : Eric Schmitt, 71, av. du Muguet, 93370 Montfermeil (tél. : 01 43 51 12 47). 60 F pour les adhérents FFJH, 90 F pour les non adhérents.

Lieu : salle Jacques Rapin, place de l'Europe, cité administrative du Mont Thabors, Meaux (77).

● Crisis 97, 29 nov., à Ekeren (Belgique)

Nos amis flamands du club Tin Soldiers d'Antwerp organisent Crisis 97, une journée dédiée au jeu d'histoire, à Ekeren, le 29 novembre. Au programme : peinture de figurines, compétitions et exposants divers.

Rens. : Tony Wan, Scheyvaertslaan 59, B-2180, Ekeren, Belgique. e-mail : willie@glo.be

Lieu : Recreatiecentrum de Mix, Leugenberg 189, Ekeren.

● Convention nationale de jeu d'histoire, 24 et 25 janvier 1998, Vincennes (94)

La grande Convention nationale de jeu d'histoire se déroulera les 24 et 25 janvier 1998, au château de Vincennes, sous l'égide de la FFFJH.

En attendant le programme complet dans le prochain numéro, les coupes de France annoncées sont : *Premier Empire*, *Ramsès*, *Charges*, *Sécession*, *Naval 1[e] Empire*, *Empire V* 6 mm, *Renaissance WRG 2*, *DBM*, ainsi que le trophée du Bicentenaire (voir encadré).

Rens. et organisation générale : J.-C. Raguet, tél. : 01 48 59 72 34.

1[er] TROPHÉE DU BICENTENAIRE, 24 et 25 JANVIER 1998, VINCENNES

Dans le cadre de la Convention nationale de jeu d'histoire (château de Vincennes), *VaeVictis* organise la première édition du trophée du Bicentenaire, sur ***Rivoli 1797***, jeu qui paraîtra en encart du prochain numéro de VV.

Rivoli 1797 est le premier d'une série de jeux napoléoniens intitulée ***Jours de gloire***. Pour célébrer à sa manière le Bicentenaire de l'épopée impériale, *VaeVictis* éditera désormais une fois par an une bataille de cette série (en 1998, ce sera la bataille des Pyramides, dans VV n° 23, en septembre).

Le trophée du Bicentenaire aura lieu tous les ans en janvier, sur le jeu paru l'année précédente. Si tout se passe bien, elle durera donc jusqu'en 2015 (date du bicentenaire honni de Waterloo...). Chaque tournoi annuel aura son classement propre. Un classement général sera également établi sur les 18 années que devrait durer ce trophée du Bicentenaire, afin de célébrer le plus grand de nos stratèges sur carte !

Des informations complémentaire, ainsi que les modalités d'inscriptions, seront données dans le prochain numéro, avec le programme de la convention de Vincennes.

Renseignements : Frédéric Bey, 29, rue de la République 92170 Vanves (01 46 42 84 02 ou fredbey@club-internet.fr) ; Marc Brandsma, 73 avenue Foch 94120 Fontenay-sous-Bois (01 48 75 27 11 ou marc.brandsma@wanadoo.fr).

LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES

TROUPES FRANÇAISES, TROUPES ALLIÉES, TROUPES ÉTRANGÈRES,

Par Bernard Coppens, Patrice Courcelle, Daniel Lordey, Michel Pétard.

Voici une œuvre ***totalement inédite et entièrement nouvelle*** par sa conception. Pour la première fois, l'ensemble des troupes qui ont participé aux guerres napoléoniennes seront toutes représentées ici, dessinées par les meilleurs spécialistes et les plus talentueux des peintres d'uniformes.
Sous la forme de 300 planches grand format (22 x 32 cm), toutes en couleurs, ce seront ainsi près de 1500 soldats *en uniforme et en armes* qui mettront en scène toutes ces armées qui, depuis Marengo jusqu'à Waterloo, ont combattu sur tous les champs de bataille, magnifiant le théatre de la guerre par leurs somptueux costumes.
Ainsi vous aurez le plaisir de voir défiler l'ensemble des troupes impériales, les troupes alliées (Etats allemands et Etats de la Confédération du Rhin, troupes italiennes, napolitaines, bataves, polonaises...) et les troupes ennemies : anglaises, autrichiennes, prussiennes, russes, espagnoles.

Cette œuvre immense, appellée à faire date dans l'histoire des uniformes se présentera en deux parties, c'est à dire en deux tomes distincts :

• Tome I :
Troupes françaises et alliées (150 planches)
- *Troupes Françaises : 118 planches (dont 15 planches d'armes)*
- Etat Major : 10 planches
- Garde Impériale : 26 planches
- Cavalerie : 34 planches
- Infanterie : 20 planches
- Artillerie et Génie : 12 planches
- Marine : 3 planches
- Divers : 13 planches
- *Troupes Alliées : 32 planches*
- Confédération du Rhin et Etats Allemands : 22 planches
- Autres : 10 planches

• Tome II :
Troupes étrangères (150 planches)
- Angleterre : 33 planches
- Autriche : 33 planches
- Prusse : 33 planches
- Russie : 33 planches
- Espagne, planches d'armes et divers : 18 planches

Un ouvrage somptueux

- Deux volumes contenant chacun 208 pages dont 150 planches couleurs chacun, soit 300 planches toutes inédites.
- Grand format 320 x 240
- Couverture de chaque volume reliée pleine toile, avec tranche fil, signet, gardes vergé, reproduction couleurs dans un gauffrage pour le plat, et gravure à chaud pour la tranche.
- Beau papier couché brillant de 135 grammes .
- Le tout présenté dans un coffret grand luxe, de fort grammage, tout en couleurs, et pélliculé.
- Une édition reliée plein cuir, tirée sur papier centaure ivoire de 135 grammes, sous coffret, à tirage très limité est également proposée.

Un ouvrage rare

Attention ! Cet ouvrage exceptionnel est tiré à 800 exemplaires seulement, tous numérotés (700 exemplaires numérotés 1 à 700 pour la version reliée toile, et 100 exemplaires numérotés I à C pour la version reliée cuir). Mais déchêchez-vous de le commander, car il ne reste plus que 300 exemplaires, 500 ayant déjà été souscrits. Le premier tome (Les Troupes Françaises et Alliées) paraitra en décembre 97 et le deuxième tome (Troupes Étrangères) en avril 98.

Un cadeau de bienvenue pour cette œuvre exceptionnelle !

- **Prix de cette œuvre rare et exceptionnelle : 2600 FF chacun des 300 exemplaires restant.**
- Pour ceux désirant payer à crédit, possibilité d'envoyer 4 chèques de 675 FF avec la commande, le premier chèque étant encaissé à la commande et les trois autres, un par mois et échelonné sur trois mois (coût du crédit : 100 F.)
- Les 200 premières commandes, se verront offrir une magnifique reproduction couleurs **d'une planche d'uniforme grand format** de 100 cm par 70 cm.

Nous avons spécialement commandé les planches de cet ouvrage aux **quatre illustrateurs d'uniformes les plus réputés**, à la fois par leur science en uniformologie, leur connaissance de l'histoire militaire du Premier Empire, et par leur talent artistique unanimement reconnu.
- Bernard Coppens, qui a, entre autres, participé à "L'Armée Napoléonienne".
- Patrice Courcelle, collaborateur du magazine "Tradition" et auteur de très nombreux ouvrages d'uniformes.
- Daniel Lordey, peintre officiel de l'Armée.
- Michel Pétard, lui aussi auteur de très nombreux ouvrages d'uniformologie et collaborateur des revues "Figurines" et "Gazette des uniformes".

Bon de commande (ou photocopie de ce bon) à retourner accompagné de son règlement.

Editions Quatuor - 73670 Entremont le Vieux - Tél. 04 79 65 80 08 - Fax. 04 79 65 88 83

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE ..... VILLE ET CODE POSTAL .....

❑ Je commande "LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES" 2 tomes sous coffret, au prix de 2600 FF, je règle en une seule fois par un chèque joint à ma commande.

❑ Je commande "LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES" au prix de 2600 FF, augmenté de 100 F de frais de crédit, et je règle en quatre fois par quatre chèques de 675 F joints à ma commande, le premier étant encaissé à la commande, les trois autres sur trois mois, au rythme de un par mois

❑ Je commande "LES UNIFORMES DES GUERRES NAPOLÉONIENNES" dans sa version grand luxe reliée cuir, deux tomes sous coffret au prix de 3500 FF, que je règle en une fois par chèque joint à la commande.

❑ Un accusé de réception de ma commande me sera envoyé. Je recevrai le premier tome en décembre 97 avec le coffret et le second en avril 98, chaque fois en recommandé dans son emballage renforcé (les 2 tomes porteront le même numéro). Si je suis parmi les 200 premières commandes, je recevrais, avec le premier tome, mon cadeau, la planche couleurs 70 x 100 cm.

Date et signature

LA BRIGADE DE FER

Scénarios pour Billy Yank

Le 1er juillet 1863, premier jour de la bataille de Gettysburg, les hommes de la Iron Brigade, unité d'élite de l'armée fédérale, se heurtent aux éléments de tête de l'armée de Virginie. Et une fois encore, les hommes aux chapeaux noirs remportent la victoire.

SUR le thème de l'épopée de la célèbre Iron Brigade, nous vous proposons ici une série de scénarios pour la règle *Billy Yank* (publiée dans *VV* n° 12) ou toute autre règle sur la guerre de Sécession.

Par Pierre LAPORTE

Manassas, Antietam, Gettysburg... Autant de lieux célèbres associés aux plus terribles batailles de la guerre de Sécession américaine, mais aussi à l'une des plus prestigieuses unités de l'armée de l'Union : la fameuse Iron ou « Black Hat » Brigade. Avec trois scénarios tactiques illustrant leurs principaux combats, *VaeVictis* vous propose de revivre la légende de ces héroïques combattants. En avant, pour l'Union !

Brawner's Farm : le premier combat

Ce **28 août 1862**, depuis la lisière de la forêt couronnant les hauteurs de Stony Ridge, en Virginie, un cavalier peu ordinaire observe nerveusement le mouvement des troupes nordistes qui remontent la route de Warrenton en direction du hameau de Groveton. Ce cavalier n'est autre que le célèbre général Thomas J. « Stonewall » Jackson et, à son signal, cinq mille vétérans confédérés, dont la présence était restée insoupçonnée de l'état-major fédéral, vont s'avancer hors des bois et fondre par surprise sur la colonne yankee.

Parmi les volontaires coiffés de feutres noirs qui marchent tranquillement, inconscients du formidable danger qui les menace, seuls les hommes du 2e régiment du Wisconsin ont connu l'épreuve du feu un an plus tôt, non loin de ce lieu même, lors de la première bataille de Manassas si funeste à l'Union. Tous sont originaires d'états de l'Ouest, Wisconsin ou Indiana, et l'esprit de corps qui les caractérise résulte de cette homogénéité, ainsi que de la stricte discipline et de l'entraînement intensif imposés par leur chef, le très compétent général de brigade John Gibbon. Par distinction, ils portent le « Hardee Hat », l'encombrant et fragile chapeau réglementaire, délaissé au profit du képi en toile par la grande majorité des autres unités nordistes.

La batterie B de la 4th US Artillery qui ferme la marche est rattachée à cette brigade depuis l'hiver dernier, et ses canonniers n'auront rien à envier à leurs camarades de l'infanterie en matière de courage et de discipline au cours des rudes combats à venir.

Pour l'heure, Gibbon galope au devant de ses régiments et gagne un monticule d'où il observe les collines avoisinantes, lorsqu'un mouvement insolite attire son attention. Son expérience d'ancien officier d'artillerie lui permet d'identifier immédiatement la manœuvre d'une batterie se déployant en position de tir, pour ajuster ses hommes qui émergent d'un petit bois. Aucun doute n'est possible : l'ennemi est là, et il lui faut agir au plus vite. Déjà, les premiers obus sifflent au dessus des têtes des fantassins yankees médusés.

● **Le scénario**

La partie dure **huit tours** de jeu. L'objectif pour les deux camps est le contrôle de la ferme Brawner. Les trois régiments novices de l'Iron Brigade sont considérés comme étant bleus pour les tests de moral, mais vétérans pour les combats et les tests de réaction, de même pour le 2e Wisconsin.

Les bois sont du terrain accidenté. Au huitième tour de jeu, la visibilité est réduite à **5 pouces** en raison de l'obscurité.

L'armement standard de l'infanterie des deux camps est le fusil rayé à chargement par la bouche, mais par souci de réalisme historique, 20 % des régiments sudistes peuvent être dotés de fusils à âmes lisses.

● **Règle spéciale** : le joueur sudiste peut déployer deux de ses régiments en tirailleurs sur la crête de Stony ridge. Chaque régiment est matérialisé par deux marqueurs numérotés : l'un représente la plaquette centrale (le drapeau) du régiment, l'autre est un leurre. Le

joueur sudiste doit dévoiler l'identité d'un marqueur lorsqu'une unité nordiste s'en approche à 5 pouces ou moins.

UNION, division King (non représenté)
● **Brigade Gibbon** (bon, + 2), 2 100 hommes (105 fig.) : 2nd Wisconsin (aguerris), 6th et 7th Wisconsin, 19th Indiana (bleus)
– **batterie Cambell** : trois Napoléon, élite
● **Renforts** (4e tour), brigade Doubleday (non représenté) :
– **56th Pennsylvania** : 300 hommes (15 fig.), aguerris
– **76th New York** : 500 h. (25 fig.), bleus
● **Renforts** (7e tour) :
– **95th New York** : 500 h. (25 fig.), bleus.

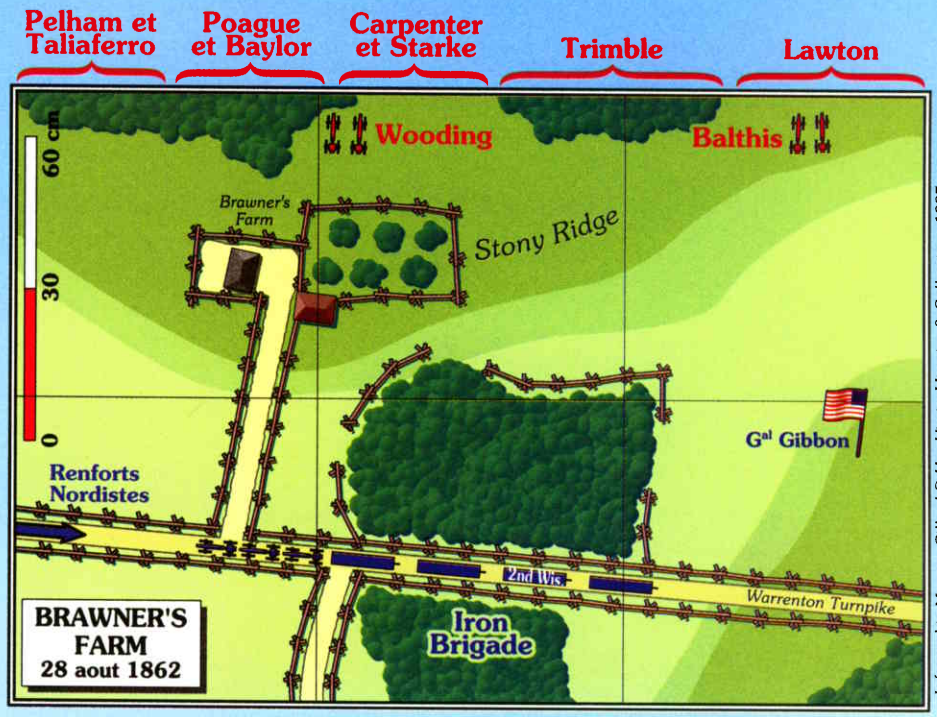
CONFÉDÉRATION, gén. Jackson (+ 3)
● **Division Taliaferro** (+ 1), vétérans :
– **brigade Baylor** (bon, + 1), 600 hommes (30 fig.) : 2nd, 4th, 5th, 27th et 33rd Virginia;
– **brigade Starke** (bon, + 1), 1 200 hommes (60 fig.) : 1st, 2nd, 9th, 10th et 15th Louisiana, bataillon Coppens.
● **Division Ewell** (+ 2), aguerris :
– **brigade Trimble** (bon, + 1), 2 000 hommes (100 fig.) : 15th Alabama, 12th et 21st Georgia, 21st North Carolina, 1st North Carolina bataillon (Sharpshooters);
– **brig. Lawton** (bon, + 1), 1 200 h. (60 fig.) : 13th, 26th, 31st, 38th et 60th Georgia.
● **Artillerie**
– batterie Wooding : deux 10 Parrot;
– batterie Balthis : deux 6 livres lisses;
– batterie Poague : un 6 livres, un 10 Parrot et un 12 Howitzer;
— batterie Carpenter : deux 3 inches.

L'infanterie sudiste, ainsi que les batteries Poague et Carpenter, entrent à partir du 1er tour de jeu aux emplacements indiqués sur la carte.
● **Renforts** (5e tour)
– **brigade Taliaferro** (général Warren, moyen, + 1), 1 200 hommes (60 figurines), 10th, 23rd et 37th Virginia (aguerris), 47th et 48th Alabama (bleus);
– **batterie Pelham** : un Napoléon.

Lorsque l'obscurité vient mettre un terme au carnage après deux heures de fusillade ininterrompue, le bilan s'avère extrêmement lourd. Malgré la surprise, causée dans un premier temps par une ligne de tirailleurs dissimulés dans les herbes hautes, puis par l'apparition du gros de l'infanterie sudiste surgissant du couvert des arbres, les soldats yankees inexpérimentés ont combattu résolument, sans céder un pouce de terrain à leurs adversaires aguerris deux fois supérieurs en nombre.

Les deux lignes se sont simplement foudroyées à bout portant, sans aucune autre protection que la fumée des fusils. De fait, les pertes subies dans les deux camps sont effroyables. Le 2nd Wisconsin à lui seul a perdu 298 hommes sur 500. Chez les confédérés, c'est pire encore. Le général Ewell, un des nombreux officiers confédérés atteints par le feu dévastateur des fantassins nordistes, subit quant à lui une blessure à la jambe qui nécessitera une amputation, et dont les séquelles justifieront en partie son apathie lors de la bataille de Gettysburg, un an plus tard.

Alors que les derniers coups de feu s'éteignent dans la nuit, les hommes aux chapeaux noirs lancent trois cris de victoire et de défi à l'adresse de leurs ennemis, qui ne répliquent pas. Stonewall Jackson et ses hommes ont fait la connaissance de redoutables adversaires, qu'ils n'oublieront pas de sitôt...



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

Miller's cornfield : carnage dans un champ de maïs

Le **18 septembre 1862**, à l'aube, débute l'affrontement le plus meurtrier jamais livré sur le continent américain : la bataille d'Antietam (ou de Sharpsburg), va faire près de 23 000 victimes en un seul jour. Le général Hooker, qui commande le 1er corps fédéral, inaugure ce « jour le plus sanglant » en déclenchant un assaut sur l'aile gauche confédérée. La première vague de fantassins nordistes, composée des divisions Doubleday et Ricketts, va déferler dans les bois de l'ouest et de l'est, et dans le champ de maïs du fermier Miller, défendus avec un acharnement quasi fanatique par les hommes de Jackson.

● **Le scénario**

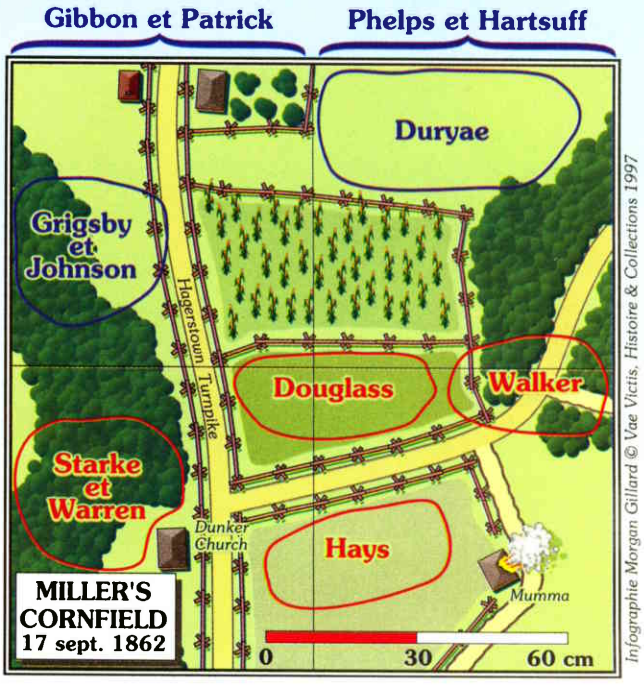
Le scénario simule l'affrontement initial, de 6 h à 8 h du matin, et ne fait pas intervenir les renforts (Hood pour les sudistes, et Meade pour les nordistes). La partie dure **huit tours** de jeu, et les Yankees doivent se rendre maître du carrefour situé près de la chapelle Dunker avant la fin du huitième tour.

Les bois et le champ de maïs sont considérés comme terrain accidenté. L'armement standard est le fusil rayé, et seul le 2e régiment de US Sharpshooters bénéficie d'armes à chargement par la culasse. De même qu'à Brawner's farm, 20 % des régiments confédérés peuvent être dotés de fusils à âmes lisses.

UNION, gal Hooker (+ 2)
● **Eléments de la div. Doubleday** (+ 1)
– **brigade Gibbon** (bon, + 2), 800 hommes (40 fig.) : 2nd, 6th et 7th Wisconsin, 19th Indiana (vétérans);
– **brigade Patrick** (moyen, + 1), 800 hommes (40 fig.) : 21st, 23rd, 35th et 80th New York (aguerris);
– **brigade Phelps** (moyen, + 1), 400 hommes (20 fig.) : 22nd, 24th, 30th et 84th New York (aguerris) ; et 200 hommes (10 fig.) du 2nd US Sharpshooters.
● **Eléments de la division Ricketts** (+ 1)
– **brigade Duryae** (moyen, + 1), 1 100 h. (55 fig.) : 27th, 104th et 105th New York, 107th Pennsylvania (aguerris);
– **brigade Hartsuff** (moyen, + 1), 1 000 h. (50 fig) : 12th et 13th Massachusetts, 83rd New York et 11th Pennsylvania (aguerris).
● **Artillerie**
– 1 batterie de trois Napoléon (élite);
– 1 batterie de trois 12 Howitzer;
– 1 batterie de trois 3 inches;
– 1 batterie de trois Napoléon.

Les nordistes (Duryae excepté) entrent à partir du 1er tour de jeu aux emplacements indiqués sur la carte.

CONFÉDÉRATION, gén. Jackson (+ 3)
● **Eléments de la division Lawton** (+ 2)
– **brigade Douglass** (moyen, + 1), 1 200 hommes (60 fig.) : 13th, 26th, 31th, 38th,



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

60th et 61st Georgia (aguerris);

– **brigade Walker** (moyen, + 1), 700 hommes (35 fig.) : 15th Alabama, 12th et 21st Georgia, 21st North Carolina (vétérans) et 1st North Carolina (Sharpshooters);

– **brigade Hays** (bon, + 2), 500 hommes (25 fig.), 5th, 6th, 7th, 8th et 14th Louisiana (vétérans).

● **Division Jones** (+ 1) : 500 hommes (25 figurines) en moyenne par brigade, vétérans :

– **brigade Grigsby** (moyen, + 1) : 2nd, 4th, 5th, 27th et 33rd Virginia;

– **brigade Johnson** (moyen, + 1) : 21st, 42nd et 48th Virginia, 1st Virginia Bataillon;

– **brigade Warren** (moyen, + 1) : 10th, 23rd et 37th Virginia, 47th et 48th Alabama;

– **brigade Starke** (bon, + 1) : 1st, 2nd, 9th, 10th et 15th Louisiana, Bataillon Coppens.

● **Artillerie** : deux batteries avec deux 3 inches chacune.

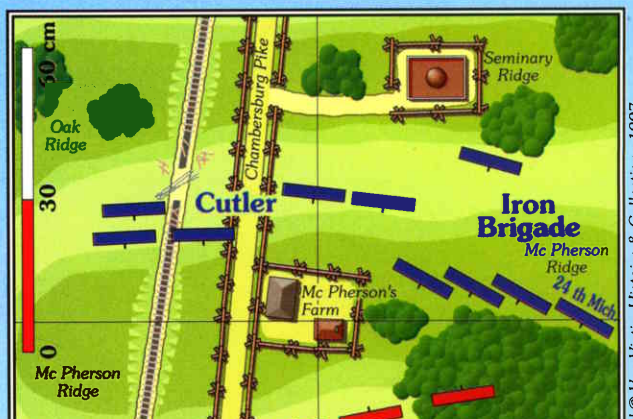
Du propre aveu des rares participants ayant survécu à l'action, la violence des combats dans le champ de maïs atteint des proportions jamais égalées au cours du conflit. En dépit des pertes vertigineuses qu'ils subissent, les hommes aux chapeaux noirs avancent sans répit, « *chargeant leurs fusils et tirant avec une fureur démoniaque, hurlant et riant de manière hystérique* ». En face, et dans les bois de l'ouest, les brigades de Grigsby, Douglass et Hays sont pratiquement annihilées sous leurs furieux coups de boutoirs.

Les « badgers » épuisés des 2nd et 6th Wisconsin parviennent enfin à moins de deux cents mètres de leur objectif, une petite chapelle de la congrégation Dunker, lorsque retentit le terrifiant « Rebel Yell », et qu'apparaît soudainement une longue ligne de fantassins vêtus de gris. Ce sont les Texans de la brigade Hood, fine fleur de l'infanterie sudiste et dernières réserves du général Jackson. Leur feu dévastateur balaye littéralement les tuniques bleues, qui tombent par groupes entiers « *comme si une faux était passée dans leurs rangs* ».

Les survivants n'ont d'autre recours que de se replier à couvert dans ce qui reste du champ de maïs dévasté, recouvert de cadavres et de blessés. Quatre porte-drapeaux du 6th Wisconsin s'effondrent successivement, mais le lieutenant colonel Dawes ramasse la précieuse bannière et parvient à rallier ses hommes autour de la batterie B qui tient fermement sa position. Le général Gibbon dirige lui même le feu des canons yankees, et leurs doubles décharges de mitraille creusent de sanglantes brèches dans les vagues de fantassins confédérés.

Dans une charge totalement incontrôlée, le 1st Texas parvient néanmoins à quelque mètres seulement des lignes yankees, mais prises sous un effroyable déluge de plomb, deux de ses compagnies sont exterminées jusqu'au dernier homme et les quarante survivants de l'unité doivent refluer. Les artilleurs nordistes ont eux même subi tant de pertes que leurs pièces sont en partie servies par les fantassins rescapés de l'Iron Brigade, mais aucun soldat confédéré n'a pu atteindre ces canons de bronze maniés par des hommes d'acier.

A l'issue de ce monstrueux carnage, les combattants des deux camps vont cesser le feu dans ce secteur du champ de bataille. Le 1er corps fédéral est laminé et la brigade de fer, récemment ainsi nommée du fait de sa conduite au feu lors du combat de Turner's gap, a subi à elle seule 42 % de pertes, soit 343 des 800 hommes initialement engagés dans la bataille...



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

Dessin d'Arnaud Faure

Le caporal Cornélius Wheeler, du 2nd Wisconsin, en 1862

Mc Pherson ridge : « *V'la les chapeaux noirs !* »

Ce matin du **1er juillet 1863**, non loin de la petite ville de Gettysburg en Pennsylvanie, les fantassins sudistes de la brigade Archer gravissent enfin les pentes de Mc Pherson ridge après avoir repoussé à grand peine les cavaliers fédéraux du général Buford. Ils sont alors brutalement assaillis sur leur flanc droit, et identifient immédiatement leurs nouveaux adversaires coiffés de feutres noirs. Tout au long de la ligne de feu confédérée retentit alors ce cri d'alarme : « *V'la les chapeaux noirs ! C'est pas d'la milice, c'est l'armée du Potomac !* ».

● **Le scénario**

La partie dure **huit tours** de jeu. L'objectif des deux camps est de se rendre maître de Mc Pherson ridge.

Les bois sont du terrain accidenté ; les rebords des tranchées sont du terrain très accidenté. Tous les régiments des deux camps sont équipés de fusils rayés à chargement par la bouche.

UNION, général Reynolds (+ 3)

● **Division Wadsworth** (+ 1)

– **brigade Meredith** (bon, + 1), 1 800 hommes (90 fig.) : 2nd, 6th, 7th Wisconsin, 19th Indiana (cracks), 24th Michigan (vétérans);

– **brigade Cutler** (moyen, + 1), 1 600 hommes (80 fig.) : 76th, 84th, 95th, 147th New York, 56th Pennsylvania (aguerris).

● **Artillerie** : batterie Hall, trois 3 inches.

CONFÉDÉRATION, division Heth (0)

Brigade Archer (moyen, + 1), 1 200 h. (60 figurines) : 5th et 13th Alabama, 1st, 7th et 14th Tennessee (vétérans)

Brigade Davis (moyen, + 1), 1 600 hommes (80 fig.) : 2nd Mississipi (vétérans), 42nd Mississipi et 55th North Carolina (bleus).

Artillerie, bataillon Pegram :

– batterie Fredericksburg : un Napoléon et un 3 inches.

– batt. Letcher : un Napoléon et un 10 Parrot;

– batterie Purcell : deux Napoléon;

– batterie Pee Dee : deux 3 inches;

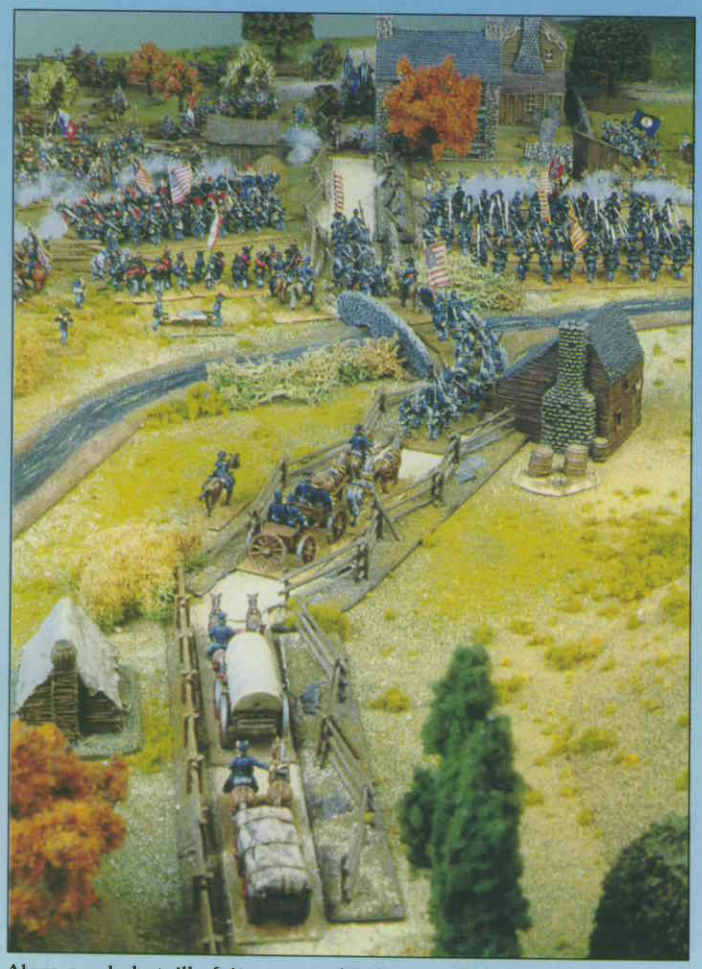
– batterie Crenshaw : un Napoléon et un 12 Howitzer.

L'artillerie est déployé sur Herr ridge.

Marchant au son d'un vieil air écossais, « The campbells are coming », les cinq régiments de la grande brigade de l'Ouest ont traversé Gettysburg au petit matin, toutes bannières déployées. Guidés par la fusillade toute proche, ils se sont déployés en échelon au pied de la colline, à l'exception du 6th Wisconsin, resté en réserve à l'arrière. Au commandement du général Reynolds, chef du 1er corps de l'armée fédérale, les hommes aux chapeaux noirs s'élancent baïonnette au canon et déferlent dans les bois, percutant de plein fouet les troupes du général Archer qui déroutent presque instantanément. Les fantassins nordistes victorieux font 75 prisonniers, dont le général Archer lui même, fou de rage, mais l'armée fédérale a perdu un de ses meilleurs éléments en la personne de John Reynolds, tué par un tireur isolé sudiste au début de l'action.

Sur le flanc droit de l'Union, les choses vont mal pour la brigade Cutler, contrainte de reculer face à l'assaut furieux des rebelles du général Davis. Grisés par leur succès, les hommes du 2nd Mississipi se sont engouffrés dans une tranchée destinée à la construction d'une voie de chemin de fer, afin de contourner les lignes ennemies. Mais au même moment, le 6th Wisconsin reçoit l'ordre de se porter en soutien de la brigade Cutler. Saisissant l'occasion par les cheveux, Rufus Dawes, qui commande le régiment, ordonne une charge : « *Serrez les rangs autour des couleurs !* ».

Ses hommes se ruent en avant, et, au prix de lourdes pertes, atteignent le bord du ravin et bra-



Alors que la bataille fait rage sur McPherson Ridge, un convoi de ravitaillement de l'Union apporte déjà les précieuses munitions aux hommes de la brigade de fer.

quent leurs fusils sur l'unité ennemie prise au piège. Autour du drapeau confédéré, un bref mais furieux corps à corps fait alors rage, à coups de poings, de crosses et de baïonnettes. L'étendard est pris, puis repris, pour finalement échoir au caporal Waller, un robuste fermier du Wisconsin. Dans la tranchée, plus de deux cents soldats sudistes déposent les armes, et le commandant du régiment offre son sabre à Dawes, qui, peu au fait des usages militaires, l'accepte ainsi que ceux de six autres officiers ennemis !

Au cours des 175 mètres qui le séparaient de la tranchée ferroviaire, le 6th Wisconsin a perdu 160 hommes sur 340, mais cette valeureuse charge lui vaudra une gloire impérissable.

Règles additives pour Billy Yank

5.4. Cracks

Les unités qui se distinguent des autres par leur esprit de corps et leurs qualités de combattants exceptionnelles (Texas Brigade ou Iron Brigade, par ex.) bénéficient d'un + 1 permanent aux tests de moral et de ralliement, en plus d'être considérés comme vétérans.

6.5. Prolonge

Sur ordre de tenir, une batterie déployée en terrain clair peut avancer d'une distance de **un pouce** maximum sans atteler, mais ne peut tirer qu'en phase 5.

7.4. Tirs multiples

Un régiment qui dispose de plusieurs cibles potentielles peut diviser son tir en partageant le nombre de dés à jeter. Par exemple, un régiment à 25 figurines (5 dés) peut effectuer un tir à 2 dés modifiés sur une cible X, et un tir à 3 dés modifiés sur une cible Y. Le partage doit être équilibré en fonction de l'angle de tir (45°) de l'unité.

10.3. Perte des officiers détachés

En fin de tour, le joueur doit effectuer un test de perte d'officier (voir 10.2) pour tout officier détaché situé à moins de 10 pouces d'une unité adverse. ❐

Remerciements à Laurent Savouyaud, Jacky Guillot, Jean-Luc Chaulet et Alain Mercier pour leur aide lors des tests.

PHILIBERT
JEUX - FIGURINES

LES PROMOS DE LA RENTREE

Dans la limite des stocks disponibles

offres de la rentrée

Columbia games		
- Med front	~~315~~	250
- West front	~~390~~	300
- Eurofront	~~285~~	210
- Volga front	~~180~~	140
3W		
-Laurence of arabia	~~180~~	140
-Ironsides Irish rebellion	~~259~~	195
- Battle of the Alma	~~225~~	180
- Raid on Richmond	~~190~~	152
- Army group center	~~185~~	145
- Scratch one flat top	~~185~~	145
- Tide of fortune	~~225~~	180
Decisions games		
- Four battles of the anciens I	~~190~~	152
- Battle for the ardennes	~~240~~	192
the gamers		
- Marengo	~~220~~	175
- April's harvest	~~199~~	159
- Thunder at the crossroad	~~240~~	192
- Gd 40 Sedan	~~270~~	210
- Force Eagle's war	~~265~~	210
Victory Games		
- Shell shock	~~265~~	215
- Gulf strike 3rd	~~275~~	220
- Purple heart (ext Ambush)	~~225~~	180
GDW		
- Bloody kasserine	~~185~~	110
Avalon hill		
- Machiavelli	~~239~~	195
- Géronimo	~~285~~	230
- Kingmaker	~~240~~	190

WATERLOO 1815 + IÉNA 1806 **550F.** Franco au lieu de 580

VICKSBURG + CHICKAMAUGA **500F.**Franco au lieu de 550

- JEUX DE GUERRE -

(⚑ nouveautés - ⚐ sous réserves de disponibilité)

TILSIT EDITIONS (JEUX EN VF)	
⚑ AFRICA 1880 (PLATEAU)	285
WATERLOO 1815 (TRAD° DE L'ARMÉE DU NORD)	290
IÉNA 1806	290
⚑ VICKSBURG	275
⚑ CHICKAMAUGA	275

AUSTRALIAN DESIGN GROUP (...nombreux retards, indépendants de notre volonté !)	
⚑ WORLD IN FLAMES 6th ed.	375
⚑ WORLDS IN F DELUXE update	350
⚑ SHIPS IN FLAME	189
⚑ PLANES IN FLAME	180
WORLD IN FLAMES 6th Deluxe	600
AFRICA IN FLAMES	130
ASIA IN FLAMES	130
WORLDS IN F. ANNUAL 94/95	130

CLASH OF ARMS	
⚑ CA : THE AGE OF FIGHTING SAILS	350
⚑ LEUTHEN	445
⚑ HOME BEFORE THE LEAVES FALL	650
⚐ SIX DAYS OF GLORY	270
THE KINGS WAR	270
ALBUERA-ESPAGNOL	260
CORRUNNA-ESPAGNOL	320
ESPAGNOL-TALAVERA	350
ZORNDORF	280
KÖLIN	279
1807 : THE EAGLES TURN EAST	280
ARMY OF THE HEARTLAND	330
RISING SUN (CMD AT SEA I)	415
SUPERMARINA (CAS II)	370
NO SAILOR BUT A FOOL (CAS III)	182
HARPOON IV	385
ACHTUNG SPITFIRE	270
OVER THE REICH	260
SPEED OF HEAT	290
LANDSHIPS	260
PRELUDE TO DISASTER	235

GAME RESEARCH DESIGN	
⚑ WAR IN THE DESERT (en stock)	620
FOR WHOM THE BELL TOLLS	440

GMT	
⚑ BARBAROSSA : ARMY GROUP NORTH	335
⚑ BATTLE FOR NORTH AFRICA	228
⚑ GLORY	245
INVASION : NORWAY	245
THE THREE DAYS OF GETTYSBURG	390
8th AIR FORCE	265
CAESAR	330
BATTLES OF WATERLOO	270

AVALON HILL	
STONEWALL'S LAST BATTLE	220
HANNIBAL	270
LONDON'S BURNING	240
GERONIMO	270
EMPIRE OF THE RISING SUN	370
BREAKOUT NORMANDY	220
M.B.T.	260
TURN POINT STALINGRAD	210
MACHIAVIELI	235
AVANCED SQUAD LEADER	310
⚑ A.S.L. ACTION PACK 1	149
A.S.L. SOLO	250
CARTES A.S.L. / S.L.	35
⚑ *A.S.L. ANNUAL 96*	160
BEYOND VALOR	270
PARATROOPER	170
YANKS	245
PARTISAN	139
WEST OF ALAMEIN	370
LAST HURRAH	149
HOLLOW LEGIONS	189
CODE OF BUSHIDO	273
GUNG HO	375
CROIX DE GUERRE	235
KAMPFGRUPPE PEIPER I	250
KAMPFGRUPPE PEIPER II	265
PEGASUS BRIDGE	209
SQUAD LEADER	225
CROSS OF IRON	189
G.I. ANVIL OF VICTORY	253
CRESCENDO OF DOOM	220

PRINCE AUGUST

moules et accessoires 25 et 54 mm Napoléonniens

(liste de prix sur simple demande)

ORIFLAM (VF)	
SAGUNTO	329
ALEXANDRIA	270
YOM KIPPOUR	249
NACH FRANKREICH	349
STALINGRAD	235
AFRIKA	255
LES AILES DE LA GLOIRE	250
SPQR	330
ÉLÉPHANTS DE GUERRE	119
CONSULS	119

AZUR WISH	
⚑ FRIEDLAND	305
ALEXANDRIA	265
REVOLUTION FRANÇAISE	305
SCANDINAVIA	305
EUROPA UNIVERSALIS	350
GRAND SIÈCLE	360

Liste extraite du tarif général - Prix uniquement valables en vente par correspondance !
Sauf indiqué, tous nos jeux sont en V.O.

VENTE PAR CORRESPONDANCE - COMMENT COMMANDER ?

Par courrier : *sur papier libre accompagné d'un chèque ou d'un mandat postal du montant de la commande (ajouter les frais de port si la commande est inférieure à 450 F)*
Par téléphone : *au **88 32 65 35** avec N° de Carte Bleue ou en contre remboursement.*

TOUS LES ENVOIS SONT POSTES EN COLISSIMO RECOMMANDE
FRAIS DE PORT : *35 F EN FRANCE METROPOLITAINE*
PORT GRATUIT : *POUR LES LIVRES ET POUR TOUTE COMMANDE SUPÉRIEURE A 450 F*

PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE SUR SIMPLE APPEL TÉLÉPHONIQUE

PHILIBERT
12, rue de la Grange
67000 STRASBOURG
✆ 03 88 32 65 35 / 03 88 32 26 37

Horaires :
Lundi de 14h à 19h
Mar-Ven : de 10h à 12h et de 13h à 19h
Samedi de 9h à 19h non-stop

EXTENSION

POUR L'EMPEREUR !
Règles complémentaires

APRES les règles de base publiées dans le numéro 16, *VaeVictis* vous propose un complément à *Pour l'Empereur !*, pour revivre toujours mieux sur la table de jeu les exploits des maréchaux du « Petit Tondu ».

Artillerie à pied de la Vieille Garde (Figurines Minifigs, peintes par Claude Corbières)

Par Jean-Philippe IMBACH

Suite à la parution de *Pour l'Empereur !*, la rédaction a reçu un important courrier concernant l'absence des tableaux des effets du terrain et des résultats du corps à corps, tableaux « oubliés » lors du bouclage de la revue. La rédaction regrette bien ce contretemps et prie tous ses lecteurs de l'excuser pour ces désagréments. Nous profitons donc de ce numéro pour vous fournir certains tableaux. Ceux-ci ont été légèrement modifiés en fonctions des remarques constructives effectuées par nos lecteurs (les règles de base ne sont pas pour autant bouleversées). Par ailleurs, en fonction des questions les plus fréquentes reçues, vous trouverez une liste de précisions dans le *Journal de marche* du présent numéro. Quant aux points suivants, ils complètent ou modifient — pour plus de jouabilité — les règles de base.

16 – Sort des généraux

Ce test permet de déterminer si un général connaît un sort funeste en plongeant au cœur de la bataille. Une cause de test est valide même si une unité amie ou un obstacle « protège » normalement le général du tir ennemi… une balle perdue est si vite arrivée !

Exemple : le maréchal Ney mène la Vieille Garde à l'assaut. Celle-ci reçoit un tir d'artillerie qui cause des dégâts. Le joueur doit tester si le « brave des braves » est blessé. Il jette 2d6 et obtient 6, ce qui est supérieur à 7 – 1 [général attaché à une MU ayant subie un tir d'artillerie] – 1 [général attaché à une MU ayant subie des pertes]. Il doit donc consulter la table des évènements et rejeter 2d6. Il obtient 7 + 2, soit 9 : une fois de plus, le maréchal perd un cheval !

17 – Test de détermination

Ce test sert à déterminer si un élément de manœuvre (**EM**) continu le combat ou quitte le champ de bataille. Le niveau de cohésion moyen d'un élément de manœuvre est calculé au début de la partie en faisant la moyenne des niveaux de cohésion des unités qui le constitue (les Ti ou Fo ne comptent pas, mais les unités entièrement en ordre dispersé oui). Ce nombre est arrondi au plus près : « + 0,12 = 0 », « + 1,55 = + 2 ».

Précisions :

– quel que soit le nombre de causes de test de détermination, un élément de manœuvre n'en effectue qu'un seul par phase ;

– une fois qu'un EM a testé pour une cause précise, il ne reteste plus pour celle-ci. Par exemple, une division teste car sa voisine fuit à moins de 50 cm ; si au tour prochain, la fuyarde est toujours à moins de 50 cm, le test n'est pas refait. Il faudrait pour cela qu'une autre division, différente de la première, fuit à son tour ;

– un élément de manœuvre occupe une position défensive quant au moins 50 % de ses unités formées bénéficient d'abris ou sont sur une colline plus haute que l'adversaire ;

– le pourcentage de pertes se calcule en considérant le nombre d'unités perdues par rapport au nombre initial d'unités. Les plaquettes indépendantes de Ti ou Fo ne comptent pas ;

– les unités au corps à corps et qui appartiennent à un élément de manœuvre qui recule, restent au contact et ne reculent pas ;

– le recul ne dure qu'un tour ;

– les unités, d'un EM qui fuit, fuient dos à l'ennemi, même celles au corps à corps ;

– la fuite d'un EM s'effectue la première fois lors du test de détermination qui déclenche la fuite, puis à chaque phase de mouvement du joueur auquel il appartient. La fuite dure jusqu'à ce qu'un test de détermination soit réussi (cf tableau), alors qu'un général de corps ou d'armée est attaché à l'élément de manoeuvre.

Exemple : le général Lieven III est gravement blessé. Son corps d'armée, qui a subi quelques pertes, mais sans perdre d'unités, doit passer un test de détermination : le joueur jette 2d6 et obtient 5, modifié par + 0 [niveau de cohésion moyen] + 1 [aucune unité détruite] + 1 [Russes] – 2 [général hors de combat], soit un recul de 10 cm de l'ensemble des unités de l'élément de manœuvre, exception faite des unités encore au corps à corps.

18 - Sapeurs

Ces règles ont pour but de refléter le rôle principal des sapeurs — les troupes d'assaut du génie — au cœur de la bataille. Par la suite, des règles complémentaires permettront de rendre l'emploi du génie pour les travaux de fortification, de terrassement, de construction/destruction de pont, etc.

Une compagnie de sapeur est représentée par un élément de deux figurines en ordre serré et possède un seul « point de vie » (comme les Ti et Fo) ; trop petite, elle ne compte pas comme une unité pour le test de détermination. Cette compagnie de sapeurs peut être attachée ou non à un bataillon d'infanterie formée (coût pour attacher/détacher : 1 PA + éventuels modificateurs).

Une compagnie non attachée se déplace comme l'infanterie en colonne, ne tire pas, ne charge pas et se comporte comme des Ti face aux mouvements ennemis, pour l'interpénétration et lors des combats. Elle peut se réfugier dans un carré.

Une compagnie attachée se déplace avec le bataillon auquel elle est attachée. Elle ne participe pas aux combats, ne subit pas de pertes, sauf dans les cas suivants :

– si le bataillon (ou une macro-unité comportant ce bataillon) défend un obstacle — village, bois, haie, mur ou palissade — et obtient au corps à corps un résultat inférieur à celui de l'adversaire, ce bataillon reçoit immédiatement un bonus de « + 1 » à son résultat ;

– si le bataillon (ou une macro-unité comportant ce bataillon) attaque un tel obstacle, il bénéficie d'un bonus de « + 1 » au corps à corps ;

– la compagnie de sapeurs subit le même résultat de corps à corps que le bataillon auquel elle est attachée. Par exemple, si le bataillon subit un test de cohésion, la compagnie de sapeurs effectue elle aussi un test de cohésion avec le même bonus ou malus **n** ; si le bataillon doit subir une perte obligatoire ou s'il est immédiatement détruit, alors la compagnie de sapeurs est détruite elle aussi.

Modifications des règles de base

3.4 - Taille

Une nouvelle taille apparaît : XS = très petit (bataillon de moins de 200 fusils, unité de cavalerie de moins de 150 sabres, unité d'artillerie d'une ou deux pièces). Une unité de taille XS ne possède qu'un seul « point de vie » (comme les tirailleurs ou les fourrageurs).

7.2 - Interpénétration et artillerie

Avec l'artillerie, les interpénétrations suivantes sont autorisées :

– une unité formée à travers l'artillerie dételée non condensée, si elles sont toutes les deux exactement dans le même sens ou exactement en sens opposé. S'il s'agit d'une charge, cette charge passera en désordre si elle commence à plus de 5 cm de l'artillerie ou si elles sont en sens opposé ;

– l'ordre dispersé à travers toute artillerie.

Une artillerie attelée ou dételée en ordre condensé ne peut donc être interpénétrée que par de l'ordre dispersé.

9 - Charge

Une unité en désordre qui charge ou est chargée peut tenter de changer de formation, mais elle est pénalisée à son test de cohésion pour ce changement de formation (voir table14).

9.2 - Charge d'opportunité

Une unité d'infanterie peut charger d'opportunité de l'infanterie ennemie qui charge une batterie amie.

10 - Duel au feu

Quand des unités d'infanterie formées se tirent réciproquement dessus, le camp qui obtient le plus de pertes doit, s'il se trouve en terrain clair, reculer immédiatement de 5 cm directement sur son arrière et face à l'ennemi.

10 - Ordre dispersé face aux tirs

L'ordre dispersé « arrête » les tirs d'infanterie, mais n'arrête pas ceux d'artillerie, sauf s'il est face à l'artillerie et à 10 cm ou moins : dans ce cas l'artillerie doit lui tirer dessus. Un ordre dispersé protège donc des amis des tirs d'infanterie ; une artillerie peut tirer sur un ordre dispersé à plus de 10 cm ou bien l'ignorer complètement pour tirer sur des troupes derrières; enfin une artillerie doit tirer directement sur un ordre dispersé face à elle et à 10 cm ou moins.

12 - Front et Masse

La masse d'une unité est égale aux nombres de « points de vie » qui lui reste. Exemple, une unité de taille XS possède un seul point ; une S, 2 points ; une M, 3 points, etc.

12 - Artillerie et corps à corps

Le modificateur face à l'artillerie au corps à corps (« – 1 par batterie attaquée, en sus de la première ») est **remplacé** par « – 1 par 4 points de feu d'artillerie attaqués ». Pour ce calcul, les points de feu de l'artillerie sont ceux modifiés. Exemple : une unité attaque une batterie de 8 pièces de 12 livres de la Vieille Garde. Cette artillerie a un facteur de feu de 6 + 2 [lourde] + 2 [E (S)] = 10. L'unité subit donc un « – 2 ».

13 - Perdant et gagnant

Si une artillerie attelée ou une unité prise de flanc ou d'arrière et qui ne se retourne pas :

– gagne son combat, elle doit fuir ; son adversaire ne consulte pas la table de résultat des corps à corps : il reste sur place ou occupe la place laissée vacante ;

– perd son combat, elle est détruite si c'est de l'artillerie, sinon elle applique le résultat du corps à corps et doit fuir ; son adversaire se comporte comme face à une fuite normale.

13 - Recul, fuite ou esquive

Dans le cas d'un recul, d'une fuite ou d'une esquive d'une unité A « gênée » par une unité B :

– si l'unité B est un ami et l'interpénétration est légale, l'unité A interpénètre B sans conséquences;

– si l'unité B est un ami et l'interpénétration est illégale ou bien si l'unité B est un ordre dispersé ennemi, alors l'unité B « se pousse », sur son avant ou son arrière, autant que nécessaire. A et B passent en désordre ;

– si l'unité B est un autre ennemi et est contactée sur son front : A est détruite ;

– si l'unité B est un autre ennemi et est contactée sur son flanc ou son arrière : A est détruite, B passe en désordre et, si A n'est pas de l'ordre dispersé, B reçoit une perte.

15 - Désordre

Le désordre d'une unité est symbolisé par des marqueurs *Désordre*. Une unité peut recevoir un maximum de trois marqueurs *Désordre* (une unité possédant déjà deux marqueurs et qui doit en recevoir deux de plus n'en reçoit qu'un troisième).

La réorganisation progressive est simulée en enlevant un marqueur au début de chaque phase (amie ou ennemie), le désordre cessant quand l'unité ne possède plus de marqueurs désordre. Au combat, une unité reçoit, par marqueur désordre, – 2 pour le tir et – 1 pour le corps à corps.

Une unité reçoit deux marqueurs de désordre pour un désordre dû à un tir, à un échec à un changement de formation ou à un mouvement, si ce mouvement n'est ni une charge, ni une esquive, ni un recul et ni une fuite. Dans tous les autres cas de désordre, l'unité reçoit trois marqueurs désordre.

16 – Sort des généraux

Cause :

• une unité amie à 10 cm ou moins subit un tir et le général est dans la zone de tir et à portée du tireur

• la macro-unité à laquelle il est attaché subit un tir ou effectue un corps à corps

Base = 7 ± modificateurs

2d6 ≤ base = réussite (pas d'effets), sinon événement. 12 « naturel » = événement

Modificateurs :

• + 2 le général n'est pas attaché à la macro-unité à laquelle appartient l'unité cause du test

• + 2 général dans un abris léger ou moyen

• + 4 général dans un abris dur ou fortifié

• – 1 général attaché à une macro-unité ayant, cette phase, subie un tir d'artillerie ou effectuée un corps à corps avec de l'artillerie

• – 1 général attaché à une macro-unité ayant subie des pertes cette phase

Evènement :

2d6 + modificateurs et consulter la table suivante

2 « naturel » = mort sur le champ

2,3 Général mort

4,5 Général gravement blessé (hors de combat)

6,7 Général légèrement blessé : – 1 PA à sa prochaine phase de mouvement

8,9 Cheval tué sous lui : + 1 au test de détermination de son élément de manœuvre pour ce tour

≥ 10 Un aide-de-camp tué : pas d'effet

Modificateurs :

• + 2 Napoléon, Ney, Murat et Wellington

• Oudinot : compter mort comme gravement blessé et cheval tué sous lui comme légèrement blessé

17 – Tests de détermination

Cause :

• 25 % de pertes et ensuite pour chaque nouvelle unité perdue

• son général est mis hors de combat

• autre élément de manœuvre fuit à 50 cm ou moins

• général de corps hors de combat à 50 cm ou moins

• général d'armée hors de combat à 50 cm ou moins ou Napoléon hors de combat

• unité Ic (S) détruite ou en fuite

• en fuite et général de corps ou d'armée attaché

2d6 ± modificateurs et consulter la table des résultats. 12 « naturel » = réussite

Modificateurs :

• + niveau de cohésion moyen

• + 2 occupant une position défensive

• + 2 aucune perte

• + 1 aucune unité détruite

• + 1 Russes

• + 1 cheval tué sous son général ce tour

• +1 général (+ 2 pour charismatique) attaché à macro-unité et en tête de l'élément de manœuvre

• + 1 Napoléon présent sur le champ de bataille

• – 2 au moins 25 % de pertes

• – 2 au moins 50 % de pertes

• – 2 au moins 75 % de pertes

• – 2 pas d'autres éléments de manœuvre non en fuite à 50 cm ou moins

• – 2 général de l'élément de manœuvre hors de combat

• – 4 Napoléon hors de combat

• – 2 unité(s) Ic (S) détruite(s) ou en fuite ce tour ou le précédent

• – 2 unité(s) de la Vieille Garde à pied détruite(s) ou en fuite ce tour ou le précédent

Résultats :

≤ 2 Si pas en fuite, fuite de 30 cm et en désordre

3,4 Si pas en fuite, recul de 20 cm et en désordre

5,6 Si pas en fuite, recul de 10 cm

≥ 7 Si en fuite et général de corps ou d'armée attaché, alors arrêt de la fuite, sinon pas d'effet

Pour ceux qui préfèrent ne pas utiliser de marqueurs, représentez les différents niveaux de désordre en positionnant les éléments des unités de manière plus ou moins chaotique (légèrement de travers pour un seul marqueur désordre, etc.). Les tests de cohésion pour le désordre se font maintenant en consultant un seul dé (voir tableau). C'est bien plus simple (et statistiquement le résultat est quasiment identique). ❐

Remerciements aux lillois Philippe Lempereur (le bien nommé) et François Mallart et aux grenoblois Alain Roudil, Fabien Delaporte et Salvatore Armonia.

LA BATAILLE DE VIMEIRO, 21 août 1808

Scénario *Pour l'Empereur !*

Le 23 juillet 1808, le général Dupont capitule à Baylen, envoyant 18 000 Français croupir dans les geoles espagnoles. Face à cette résistance inattendue de la part d'un adversaire sous-estimé, l'ensemble des armées impériales opérent un repli derrière l'Ebre. Seul Junot conserve ses conquêtes, concentrant son armée autour de Lisbonne, sans espoir de renfort.

Le 1er août, l'armée britannique commandée par Wellesley, soit 12 600 fantassins, 400 cavaliers et trois batteries, débarque dans la baie de Mendego. Junot va devoir rejeter les anglais à la mer avant qu'ils ne se renforcent.

Armée française

Commandée par Junot, Gén (S)

AILE DROITE : général Delaborde, Gén (0), moral + 1.

– **brigade Brennier :**
2 x tirailleurs [Ti (0) + 1]
2 x 15 (L) ligne [I1 (0) + 0]
1 x 15 (L) léger [I1 (0) + 1]
1 x 18 (XL) léger [I1 (0) + 1]

– **brigade Solignac**
2 x tirailleurs [Ti (0) + 1]
1 x 15 (L) ligne [I1 (0) + 0]
1 x 15 (L) léger [I1 (0) + 1]
1 x 18 (XL) léger [I1 (0) + 1]

– **5e dragon provisoire** :
1 x 10 (L) dragons [Cb (I) + 1]

– **artillerie** :
1 x batterie à pied de 8 (L) pièces de 6 [Am (0) + 2]

AILE GAUCHE : général Loison Gén (S), moral + 1.

– **brigade Thomières** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 1]
2 x 12 (L) ligne [I1 (0) + 0]
1 x 4 (S) Suisses [I1 (S) + 2]

– **brigade Charlot** :
1 x tirailleurs [I1 (0) + 1]
2 x 9 (M) ligne [I1 (0) + 0]

– **grenadiers et carabiniers réunis** :
2 x 6 (S) élite [Ic (0) + 2]
2 x 6 (S) élite [Ic (0) + 2]

– **artillerie** :
1 x batterie à pied de 8 (L) pièces de 6 [Am (0) + 2]

CAVALERIE : général Margaron Gén (0), moral + 1.
1 x 4 (S) chasseurs [C1 (0) + 1]
2 x 10 (L) dragons [Cb (I) + 1]
1 x bat. à cheval de 5 (M) pièces de 4 [As (0) + 2]

Armée britannique

Commandée par Wellesley Gén (S)

AILE DROITE : général Hill Gén (S), moral + 1.

– **brigade Hill** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
2 x 16 (L) ligne [I1 (0) + 1]
1 x 12 (L) ligne [I1 (0) + 1]

– **brigade Anstruther** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
2 x 10 (M) ligne [I1 (0) + 1]
1 x 10 (M) léger [I1 (S) + 2]
1 x 12 (L) léger [I1 (S) + 2]

– **brigade Fane** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
1 x 16 (L) ligne [I1 (0) + 1]
1 x 10 (M) tifle [I1 (S) + 2 fusils rayés]
1 x 6 (S) rifle [I1 (S) + 2 fusils rayés]

– **artillerie** :
1 x batterie à pied de 6 (M) pièces de 6 [Am (S) + 2]

AILE GAUCHE : général Fergusson Gén (0), moral + 1.

– **brigade Ferguson**
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
1 x 10 (M) ligne [I1 (0) + 1]
1 x 16 (L) ligne [I1 (0) +1]
1 x 16 (L) Highlanders [Ic (0) + 2]

– **brigade Nightingall** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
1 x 10 (M) ligne [I1 (0) +1]
1 x 16 (L) ligne [I1 (0) + 1]

– **brigade Bowes** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
1 x 12 (L) ligne [I1 (0) + 1]
1 x 16 (L) ligne [I1 (0) + 1]

– **brigade Crawfurd** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
1 x 16 (L) ligne [I1 (0) + 1]
1 x 16 (L) higlanders [Ic (0) + 2]

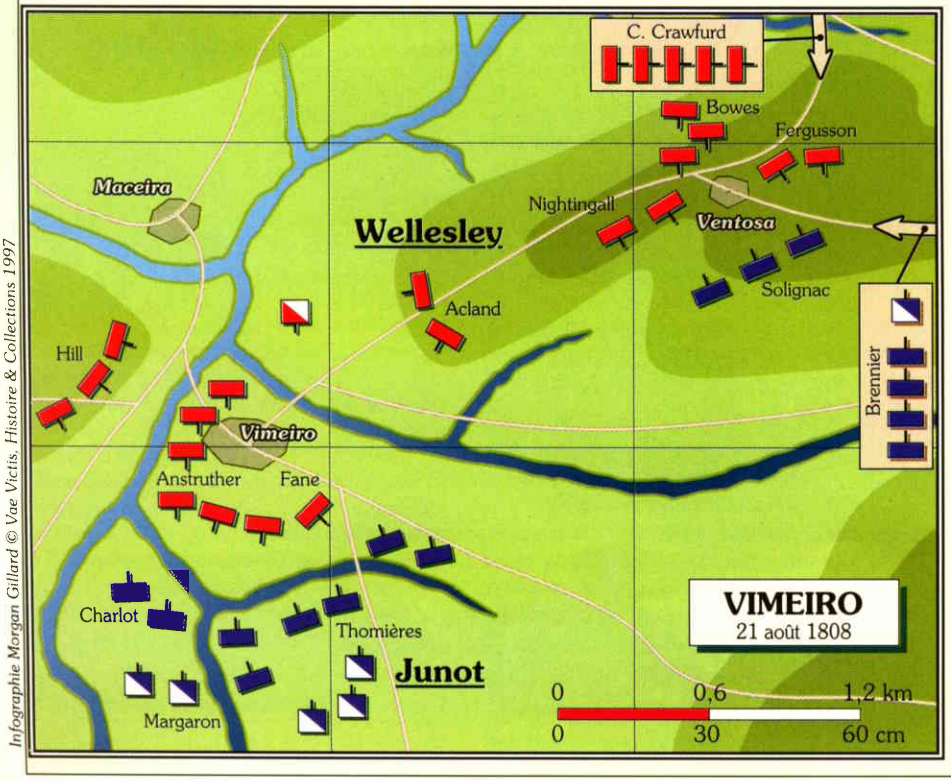
– **artillerie** :
1 x batterie à pied de 6 (M) pièces de 6 [Am (S) + 2]

RÉSERVE : sous le commandement direct de Wellesley, moral + 1.

– **brigade Acland** :
1 x tirailleurs [Ti (0) + 2]
1 x 6 (S) ligne [1 (0) + 1]
1 x 12 (L) ligne [I1 (0) + 1]
1 x 4 (S) rifle [I1 (S) + 2 fusils rayés]

– **détachement de cavalerie** :
1 x 4 (S) dragons légers [C1 (S) + 1]

– **artillerie** :
1 x batterie à pied de 6 (M) pièces de 9 [Am (S) + 2]



Règles spéciales

● **Déploiement et séquence de jeu**

La partie dure au plus douze tours. Le Français se déploie et joue en premier.

Lors du déploiement et au cours de la partie, seules les unités de légers et de Rifles sont autorisées à passer en tirailleurs. Seuls les dragons légers britanniques et les chasseurs à cheval peuvent passer en fourrageurs. Les unités d'artillerie peuvent être déployées au sein des éléments de manœuvre dont elles dépendent.

La brigade Crawford arrive en renfort le tour suivant la prise du village de Ventosa par les Français.

Rappel : sont considérés comme **très entraînés** les Ic (0), I1 (S), Ti (S) et Cl (S).

● **Conditions de victoire**

En cas de contrôle effectif des villages de Vimeiro, Maceira et Ventosa par le Français, la partie s'arrête sur une grande victoire de ce dernier, les tuniques rouges préférant rembarquer...

Si le joueur français contrôle à la fin des douze tours les villages de Vimeiro et de Ventosa, il obtient une victoire tactique. En cas de contrôle d'un seul de ces villages, il s'agit d'un match nul. Dans tous les autres cas, le joueur britannique gagne.

● **Balance :**

Avantager un peu le Britannique : considérer l'artillerie de 9 livres long à pied comme AL et non pas Am.

Avantager beaucoup le Britannique : passer le moral de tous les éléments de manœuvre à + 2 tant que le joueur britannique tient les trois villages.

Avantager un peu le Français : considérer le général Delaborde comme Gén (S) ou donner une compagnie de sapeurs aux Français.

Avantager beaucoup le Français : ajouter une seconde batterie de 4 à cheval identique à la première. Les éléments de manœuvre de Maragon et Loison passe à Moral + 2.

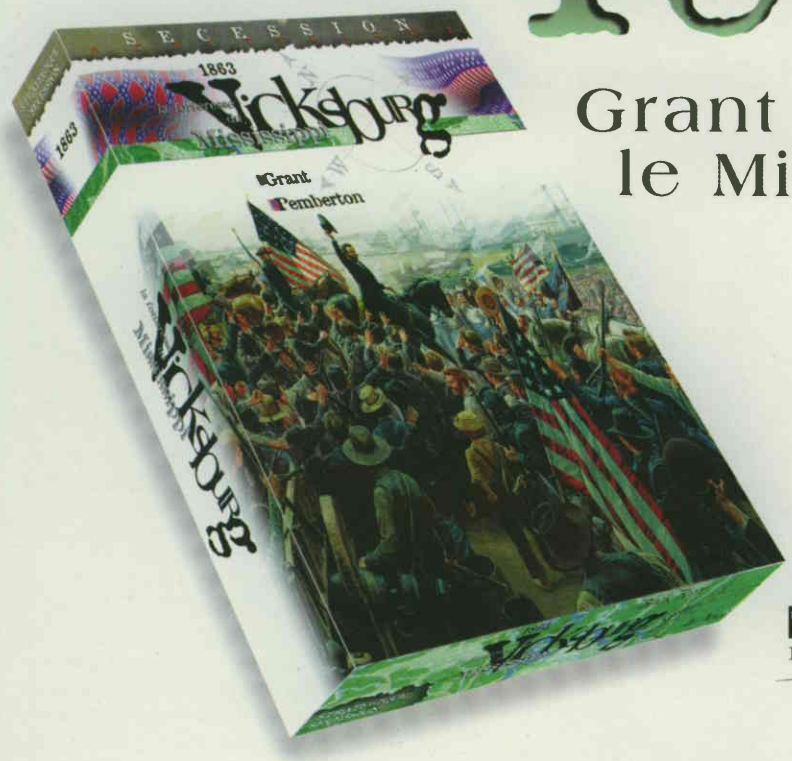
La défaite de Vimeiro scelle la perte du Portugal. Junot signe la convention de Cintra avec Wellesley, sauvant son armée du sort de celle de Dupont. Critiqué en Angleterre pour sa trop grande mansuétude à l'égard des Français et démis de ces fonctions, Wellesley ne devra son retour en grâce qu'au décès du général Moore à la bataille de la Corogne, et à son frère ministre. Un an plus tard, Sir Arthur Wellesley remporte la bataille de Talavera et devient... vicomte de Wellington. ❐

Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

dans la série "Civil War Campaign" enfin en français

1863

Grant envahit le Mississippi...



SYSTÈME STRATÉGIQUE
1 pion = 1 brigade ou 1 division
1 zone = 20 km² environ
complexité : simple,
idéal pour débutant.

TILSIT ÉDITIONS

...et les Confédérés remportent leur dernière grande victoire.

"Avec une présentation impeccable et un système vraiment agréable à pratiquer, la série Civil War Campaign propose peut-être ce qui existe de mieux en matière de guerre de sécession"

VAE VICTIS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France-

Ou par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route de Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

Offre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks disponibles jusqu'au 31/12/99.

JE SOUSSIGNÉ

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CP VILLE

COMMANDE par le présent document

☐ exemplaire(s) de VICKSBURG au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage

☐ exemplaire(s) de CHICKAMAUGA au prix unitaire de 260F + 30F de frais de port et d'emballage

Ci-joint mon règlement d'un montant de _____ F

GERMANICUS !

Les Germains face à Rome

***La Furie des Goths*, par Paul Ivanovitz (tableau tiré de *La guerre au Moyen Age*, Fernand Nathan, 1980).** *Droits réservés.*

DANS l'histoire romaine antique, les Germains ont l'honneur de figurer sur la liste très restreinte des peuples que Rome n'a jamais pu soumettre.

Par Frédéric BEY

Même à son apogée, de César à Marc-Aurèle, l'empire romain n'a pu porter durablement sa frontière sur l'Elbe et assimiler en son sein la majeure partie des peuples germaniques. Les légions de Rome et les armées des tribus germaniques, d'organisation et de nature pourtant opposées, se sont installées pendant ces deux siècles dans un équilibre précaire de leurs forces et un respect mutuel de leur qualité. Mais, de l'écrasement des légions de Varus dans la forêt de Teutoburg à son cortège de revanches, le cours de ces années fut plus que mouvementé !

L'histoire des relations entre Rome et les Germains ne commence pas avec Jules César. Cependant, c'est lui qui, en écrasant les Suèves d'Arioviste en – 58 en Gaule, puis en traversant le Rhin en – 55 (il est le premier Romain à le faire), engage un bras de fer terrible. Et c'est sous l'empereur Marc-Aurèle que se termine ce cycle d'équilibre. Les Germains, en l'occurrence les Quades et les Marcomans, lancent alors leurs premières « invasions barbares » de très grande ampleur. Il ne s'agit plus de raids comme celui d'Arioviste, ou auparavant celui des Cimbres et des Teutons, mais cette fois encore, Rome saura faire face.

De la première opération militaire romaine outre-Rhin à la première véritable invasion barbare, évoquons maintenant les organisations militaires et les tactiques et stratégies développés par ces deux formidables adversaires.

La force des clans germanique

Les mœurs guerrières des Germains du début de notre ère nous sont connus grâce aux témoignages de César et de Tacite. Comme nos ancêtres les Gaulois, les Germains ne forment pas un état et n'ont pas d'unité politique. Leur organisation repose sur une division en tribus dont les territoires couvrent en moyenne, d'après Hans Delbrück, plus de 3 000 km^2 pour une population d'environ 25 000 à 40 000 âmes. On peut, d'après ces chiffres, imaginer que chaque tribu pouvait aligner individuellement 6 000 à 10 000 hommes, soit grosso modo l'effectif d'une légion romaine avec ses auxiliaires.

A l'intérieur de chaque tribu existe une nouvelle division, en clans familiaux, des hommes qui portent les armes. Ces clans regroupent jusqu'à un millier d'hommes et sont commandés par un *altermann* (ancien) ou *hunno* (idem en latin). Les plus vieux et expérimentés des *hunni* commandent quant à eux les armées d'une tribu ou d'un groupe de tribus alliées.

La conséquence la plus importante de cette structure, reposant sur des liens familiaux entre les guerriers de chaque clan, est la cohésion extrême des Germains au combat. Ce que les Romains obtiennent au prix d'une discipline de fer, les Germains l'acquièrent « naturellement » grâce à la solidarité profonde qui unis des guerriers qui sont tous frères, cousins au sens large du terme et habitent en permanence le même village.

A cela s'ajoute les rigueurs de la Germanie, qui, entre Rhin, Oder et Danube, est d'abord constituée de forêts et de marais dont les maigres ressources et l'hostilité du climat renforce le caractère des populations. Du point de vue de l'armement, les choses sont relativement simples. Nous sommes assez bien renseigné sur ce sujet car les Germains, comme les Celtes, enterraient les guerriers morts avec leur équipement complet. Un grand bouclier de bois, recouvert du cuir et renforcé de métal, constitue la principale arme défensive. D'après leurs adversaires romains, très peu d'entre eux étaient par contre dotés d'un casque et d'une armure. La différence d'équipement entre les guerriers semble s'expliquer par la place de ceux-ci dans la phalange, les guerriers des premiers rangs et des flancs devant être mieux protégés des coups ennemis.

D'un point de vue offensif, l'arme la plus répandue semble être la framea, une lance proche de celle des hoplites grecs classiques. Tacite affirme quant à lui que les épées, comme des lances de plus grandes tailles, étaient plus rares. La hache de combat n'a commencée à jouer un rôle notable qu'à partir du III^e siècle de notre ère.

La légion romaine

A la même époque, il n'y a sans doute pas de modèle d'organisation militaire aussi opposé à celui des Germains que celui de Rome. En effet, depuis Marius (I^{er} siècle avant J.-C.), l'armée romaine est devenue une armée purement professionnelle. Réorganisée autour de la cohorte (500 hommes), qui devient alors l'unité tactique de base, la nouvelle légion (autour de 5 500 hommes) regroupe des citoyens romains provenant de toutes les provinces de l'Empire. Au temps de César, Romains et Italiens sont encore majoritaires. Sous Marc-Aurèle, les provinciaux sont depuis longtemps les plus nombreux.

Les légionnaires s'engagent pour 20 ans, avec le maigre espoir de devenir un jour centurion (sous-officier). Une légion compte 59 centurions. Le centurion de rang le plus élevé, le primus pilus, joue un rôle très envié et fait partie de l'état-major. Les officiers (tribuns, au nombre de six par légion) sont également des quasi professionnels, choisis par l'Empereur dans la classe

intermédiaire (chevaliers). Enfin, à la tête de chaque légion, le légat commande avec le soutien du préfet du camp.

La discipline est la vertu la plus cultivée au sein des légions. Elle repose largement sur les centurions qui, au cantonnement, à l'entraînement comme au combat, veillent à son respect le plus strict. De nombreux témoignages présentent les centurions comme durs et brutaux. Les châtiments corporels sont monnaie courante et le dos des légionnaires est souvent marqué par les coups de « cep de vigne » (attribut de commandement). On est donc très loin de la forme de cohésion des clans germaniques. Le résultat est cependant identique : la troupe est « soudée », mais elle l'est sous la contrainte de la discipline.

En terme d'équipement, les légionnaires romains disposent d'une protection qui va des pieds à la tête ! L'armement, dès l'époque de César est standardisé. Tous les légionnaires sont dotés d'un casque de bronze, d'une cotte de maille, d'un bouclier ovale (le scutum, en bois, recouvert de cuir, mesurant 1,20 m sur 0,80), d'une épée espagnole, d'un pilum lourd et d'un pilum léger.

Avec les débuts de l'Empire, un certain nombre de changement voient le jour. Le bouclier devient rectangulaire et incurvé. Il est composé de trois pièces collées ensemble et renforcées par des tasseaux. La poignée et la main du légionnaire sont protégées par un cône rond en fer situé au centre du bouclier, côté extérieur. Le bouclier est recouvert de cuir et la partie avant recouverte également de toile. La cotte de maille est quant à elle progressivement remplacée par une cuirasse articulée en métal qui apparaît pour la première fois à l'époque de Tibère (14 à 37 après J.-C.). Après la conquête de la Gaule, les légions abandonnent leurs anciens casques pour un nouveau modèle en fer, dérivé de modèles gaulois. Il présente l'avantage de mieux protéger la nuque et les épaules. Enfin, le glaive court se généralise aux dépends de l'épée espagnole.

Méthodes de combat opposées

Les Romains ont mis des siècles pour mettre au point les méthodes de combats qui leurs ont permis de venir à bout de leurs rivaux méditerranéens. L'idée générale est de perfectionner la formation en phalange du monde grec. Pour cela, d'abord avec une organisation manipulaire, puis plus efficacement avec les cohortes « inventées » par Marius, leurs armées se déploient en une « phalange articulée », composée de trois lignes de bataille « en échelon » se servant mutuellement de réserves. Ce dispositif requiert une discipline et une rigueur hors du commun, pour maintenir face à l'ennemi, par exemple, les espaces entre les différentes cohortes. Cette « souplesse rigide » des armées romaines assure cependant ses formidables succès, face aux Carthaginois, puis face aux Macédoniens ou encore sous César face aux valeureux Gaulois.

Les prouesses tactiques romaines ont été rendues possibles par le sang froid des légionnaires au combat et leur discipline exemplaire. Au moment où débute la période qui nous intéresse, c'est-à-dire lors de la conquête de la Gaule par Jules César, la réputation des légions romaines est parvenue en Germanie et les chefs comme Arioviste savent la difficulté qui les attend. De la même façon, les légions de César sont également effrayées à l'idée d'affronter les Germains, héritage du traumatisme causé par les Cimbres et les Teutons cinquante années plus tôt.

Pour s'opposer aux légions avec quelques chance de succès, et bien que disposant avec les différents clans de chaque tribus d'unités tactiques d'une taille proche de la cohorte, il n'est cependant pas question pour les Germains de copier l'organisation romaine. Les aptitudes de leurs guerriers non professionnels ne leur permettent pas. Les armées germaines sont disposées le plus souvent suivant leur vieille tradition, c'est-à-dire en une masse plus profonde que large que l'on peut cependant assimiler à une sorte de « carré » d'infanterie (formation que reprendront à la Renaissance les piquiers helvétiques). Dans ce carré, les hommes, rangés par tribus et clans, font preuve de leur solidarité et de leur cohésion exceptionnelle.

Le carré est accompagné de groupes de tirailleurs qui se dispersent à l'approche du choc. Les flancs, point faible de cette formation, sont protégés par des cavaliers. Ces derniers combattent accompagnés de fantassins légers, véritables voltigeurs qui se déplacent sur la croupe des chevaux, puis démontent et combinent leurs actions avec les cavaliers. Leur efficacité est telle que César embauchera des mercenaires germains de ce type pour contrer la redoutable cavalerie gauloise.

Il a été souvent question, dans les récits des historiens de l'époque d'une formation de combat « en coin » de la part des Germains, le carré des fantassins formant en avant de sa ligne un triangle proéminent. Il semble cependant qu'une telle formation relève plus de la légende que d'autre chose. En effet, mettre en pratique une telle méthode de choc nécessiterait de la part des combattant un entraînement et une rigueur extrême, ne serait-ce que pour maintenir la formation pendant la charge. Il est peu probable que les valeureux germains en ait été capable et les attaques « en coin » sont plutôt des exagérations inspirées par des actions rares et limitées.

La conquête impossible

L'idée de soumettre les Germains comme l'avaient été auparavant les Gaulois n'a réellement semblé possible qu'au cours d'un demi-siècle. Quant César intervient en Gaule, a partir de – 58, c'est avant tout pour écarter la menace de mainmise des Germains sur tout l'Est du pays. En effet, le roi suève Arioviste, d'abord arbitre de conflits entre tribus gauloises, a vite compris qu'il pouvait jouer sa propre carte et se créer un royaume grâce à la supériorité de ses guerriers sur les Gaulois. César, après avoir fait face à un début de sédition de ses légions, effrayées par l'idée de combattre les terribles germains, obtient une victoire totale au cours d'une bataille rangée au sud de l'Alsace actuelle (– 58).

Ayant chassé tous les Germains de Gaule, César par deux fois, en – 55 et en – 53, passe le Rhin avec son armée pour ravager le territoire des tribus frontalières (Usipètes et Tenctères) et les décourager de tout tentative future contre la Gaule. César n'a jamais tenté de soumettre la Germanie, mais l'audace et la réussite de ses raids (pour la première fois des Romains passaient le Rhin), permettent d'envisager la conquête comme bientôt possible. D'ailleurs, le dernier projet de César, quelque peu démesuré, prévoie la soumission de la Germanie par un gigantesque mouvement tournant par l'est au retour de l'expédition planifiée contre les Parthes... Son assassinat et la période de guerre civile qui s'en suit stoppent tout ces projets.

Auguste, devenu seul maître de Rome, réorganise l'Empire à partir des années – 30. Pour renflouer les caisses de l'Etat, il limite l'armée romaine à 28 légions et songe de ce fait à rationaliser les frontières en raccourcissant au maximum leurs tracés. Son objectif est clair : porter les limites de l'Empire sur l'Elbe et le Danube. La stratégie romaine repose sur des armées mobiles s'appuyant sur des Etats clients, ralliés à la cause d'Auguste. Avec la Gaule comme base principale, les expéditions entre Rhin et Elbe se succèdent sous l'impulsion des deux beau-fils d'Auguste : Drusus d'abord, Tibère ensuite.

Un camp légionnaire permanent est établi à Aliso (aux sources de la Lippe, à mi-chemin entre Rhin et Elbe), des flottes remontent la Weser pour ravitailler les expéditions romaines de plus en plus lointaines. De nombreux chefs germains s'allient à Rome, comme Arminius, avec plus ou moins d'arrières pensées. En 9 ap. J-C.,

Les légions romaines face aux Germains

Pour « surveiller » les Germains, les Romains ont dû mobiliser sur le Rhin et le Danube treize légions réparties de la manière suivante selon les époques :

	Sous Auguste (14)	Sous Néron (68)	Sous Antonin (140)
RHIN			
Germanie supérieure	IIe Augusta	IVe Macedonica	
	XIIIe Gemina	XXIIe Primigenia	**Rhin (2 germanies)**
	XIVe Gemina		Ire Minervia
	XVIe Gallica		VIIIe Augusta
			XXIIe Primigenia
Germanie inférieure	Ire Germanica	Ire Germanica	XXXe Ulpia
	Ve Alaudae	Ve Alaudae	
	XXe Valeria Victrix	XVe Primigenia	
	XXIe Rapax	XVIe Gallica	
DANUBE			
Pannonies	VIIIe Augusta	Xe Gemina	Ire Adjutrix
	IXe Hispana	XIIIe Gemina	IIe Adjutrix
	XVe Apollinaris	XXIe Rapax	Xe et XIVe Gemina
Mésies	IVe Schythica	IIe Gallica	Ire Italica
	Ve Macedonica	VIIe Claudia	IVe Flavia
		VIIIe Augusta	Ve Macedonica
		XIe Claudia	XIe et VIIe Claudia

A partir de la conquête de l'Angleterre, sous l'empereur Claude en 43 (province de Bretagne), les trois légions qui y sont stationnées (IIe Augusta, IXe Hispana — remplacée ensuite par la VIe Victrix — et XXe Valeria Victrix) servent de réserve stratégique pour la défense du Rhin.

La forêt de Teutoburg (9 ap. J-C.)

Un scénario pour ***CÆSAR*** (GMT)

Dans son histoire romaine, Velleius Paterculus écrit, à propos de P. Quinctilius Varus, que « *c'était un homme qui avait un naturel doux et paisible, une certaine paresse du corps et de l'esprit, plus habitué au calme des camps qu'à l'activité guerrière* ». En 9, dans les dernières années du règne d'Auguste, il est chargé de veiller sur la Germanie désormais pratiquement pacifiée.

De son camp de base (Aliso, en Westphalie actuelle), il fait marche vers l'est à l'automne pour pacifier des tribus en rébellion. L'armée romaine compte en Germanie trois légions (XVII, XVIII et XIX[e]), trois ailes de cavalerie (800 hommes) et six cohortes auxiliaires. Lors de son expédition, Varus ne dispose que d'environ 15 000 soldats, ayant du laisser les cohortes auxiliaires en garnison dans les camps. Arminius, un chef chérusque servant parmi les auxiliaires romains, va en profiter pour lui tendre un piège, tout en préparant activement une révolte des tribus de la régions.

Entre les rivières Ems et Weser, dans la forêt de Teutoburg, Arminius veut profiter du terrain difficile (forêts, marais, hauteurs) qui empêche les légions de faire valoir leurs qualités manœuvrières, pour lancer l'assaut. Le premier jour, la surprise est totale. Les auxiliaires germains, recrutés pour renforcer l'expédition, désertent et rejoignent l'armée d'Arminius, composée de Chérusques, de Chauques et de Marses. Empêtrées dans leurs bagages (il y a autant de civils — femmes, enfants et esclaves — que de militaires dans la colonne) et victimes de l'apathie de Varus, les solides légions résistent mais demeurent bloquées et encerclées. Le lendemain, la cavalerie essaye de s'échapper mais n'y parvient pas. Enfin, le troisième jour, accablés par le nombre, les Romains succombent jusqu'au dernier ou presque (moins d'une dizaine d'hommes parviennent à s'enfuir !).

Quinctilius Varus choisit noblement le suicide, et se transperce de son épée afin d'éviter l'humiliation d'une capture. Ce désastre, le plus grand depuis celui de Crassus contre les Parthes (– 53), scelle le sort de la Germanie : les Romains doivent replier leur frontière Nord sur le Rhin et les Germains se découvrent en la personne d'Arminius une de leurs premières figures légendaires. Auguste ayant appris la nouvelle se serait écrié désespéré « *Varus, Varus rends moi mes légions !* ».

En 16, sous Tibère, Germanicus remporte une revanche partielle sur Arminius, celui-ci ayant malencontreusement abandonné sa tactique de guérilla pour accepter une bataille rangée. Il dresse même un autel en hommage aux légions de Varus sur le champ de bataille de la forêt de Teutoburg qu'il parcourt. Quant à Arminius, déconsidéré parmi les siens, il meurt quelques années plus tard au cours d'une guerre entre tribus rivales...

Carte : la carte de Beneventum (*SPQR*) est la mieux adaptée pour représenter le champ de bataille de la forêt de Teutoburg. La camp romain dessiné sur la carte est ignoré, les hexagones qui le compose sont considérés comme étant des hexagones de forêt.

Pions : les pions sont fournis dans la boîte de base de *Cæsar* (Romains) et dans son module d'extension *Dictator* (Germains). La plupart des pions chefs des deux camps ainsi que les aigles (aquilae) de deux des légions sont disponibles sur la planche de pions incluse dans ce numéro de *VaeVictis* (11 pions originaux) et sont notés *.

Déploiement initial

Le joueur **romain** déploie ses unités en premier. Il doit placer ses cohortes (formation en colonne), ses bagages et ses civils sur des hex. de route compris entre 3226 (avant de la colonne) et 2205 (arrière). Les cohortes doivent être empilées deux par deux. Les bagages et le civils sont répartis librement dans la colonne, sur des hex. de route compris entre 3022 et 2309 (limite de un pion par hex). Les trois tribuns et les aquilae sont placées sur n'importe laquelle de leurs cohortes.

Les unités de cavalerie et d'auxiliaires germains sont déployées librement dans un rayon de 3 hex. de n'importe quelle cohorte et de manière à être toutes dans le rayon de commandement de leur préfet, empilé avec l'une d'elles. Varus est placé sur n'importe laquelle des unités de son armées.

Le joueur **germain** place ensuite sept pions « retranchements » (voir règles spéciales) n'importe où sur la carte, à plus de 7 hex. d'une unité romaine. Il place ensuite librement les unités de son armée dans : des hex. boisés, des hex. d'élévation 1 ou 2 non adjacents à des hex. d'élévation 0, des hex. où ont été placés les pions « retranchements ».

● Armée romaine de Quinctilius Varus

Quinctilius Varus (OC et WC)*
Tribun XVII + Aquila XVII
Tribun XVIII + Aquila XVIII*
Tribun XIX + Aquila XIX*
Vala Numonius, préfet de cavalerie*
Préfet des auxiliaires germains*

Légions :
10 CO de la XVII légion
10 CO de la XVIII légion (utiliser les CO de la légion L)
10 CO de la XIX légion (utiliser les CO de la légion XXX)

Ailes de cavalerie :
2 RC (Roman 1 et 2 / pions bruns)
1 LN (Gaul 3 / pion brun)

Auxiliaires germains :
6 LI (Antsgn 1 à 6 / pions bruns)

Note : pour le scénario, on considère que la force de ces pions est de **4** (et non de 1 comme les pions l'indiquent).

Bagages et civils :
6 Bagages (utiliser des marqueurs Passed)
6 Civils (utiliser des marqueurs Testudo)

● Armée germaine d'Arminius

Arminius (OC)*
Hunno Cheruscii*
Hunno Chaucii*
Hunno Marsii*
Cav Cmdr

Chérusques :
20 LI (utiliser les pions verts Cimbri (j) 1 à 10 (TQ 5) et 1 à 10 (TQ 6))
5 BI (utiliser les pions verts Cimbri 1 à 5)

Chauques :
16 LI (utiliser les pions verts Cimbri (j) 11 à 18 (TQ 5) et 1 à 18 (TQ 6))
3 BI (utiliser les pions verts Cimbri 6 à 8)

Marses :
10 LI (utiliser les pions verts Cimbri (j) 19 à 23 (TQ 5) et 19 à 23 (TQ 6))
2 BI (utiliser les pions verts Cimbri 9 et 10)

Cavalerie :
3 BC (utiliser les pions verts Cimbri 1 à 3)

Retranchements (utiliser 7 marqueurs In column ou des pions Abatis de *GBOA*)

Règles

les règles sont celles de *Cæsar*. Les ajustements aux règles de *Dictator* sont également appliquées (mais les règles spéciales du scénario Vercellae de *Dictator* ne le sont pas).

Embuscade : au premier tour de jeu (et seulement à celui-ci), Arminius bénéficie d'une initiative d'élite (5.5 des règles).

Bagages et civils : les pions bagages et civils valent chacun 1 points de déroute. Ils se déplacent de 4 hex., une seule fois par tour (orienter les pions vers un angle d'hex, au lieu d'un côté pour le repérer) Le joueur romain peut les déplacer dès qu'un de ses chefs (n'importe lequel) est activé. Les bagages ne peuvent pas quitter la route. Bagages et civils ne peuvent être empilés avec aucun autre pion romain. Dès qu'un pion germain rentre dans leur hex, ils sont éliminés (les pions civils sont retirés de la carte, les pions bagages y demeurent ; l'hex. est traversable mais on ne peut pas s'y empiler). Un pion bagage éliminé reçoit un pion déroute.

Retranchements germains : ils confèrent aux unités germaines empilées dessus les avantages d'un hex. boisé lors de la résolution des chocs et des tirs, ainsi qu'un – 1 au dé lors de tous les tests de cohésion.

Auxiliaires germains de l'armée romaine : ils ne rapportent aucun points de déroute, ni à une armée ni à l'autre. Ils sont joués par le romain jusqu'à la première activation normale d'Arminius (hors initiative d'élite, voir ci-dessus) et par le Germain après.

Cessation d'armes : lors d'un second 9 sur un dé du destin (dieroll of doom, 5.33 des règles), après les effets normaux (procédure de fin du tour), les Germains marquent une pause dans leur attaque (la vrai bataille a duré trois jours...). Toutes les unités germaines sont redéployées dans leurs hex. de départ (bois, élévations, etc.) par le joueur germain, les unités romaines restent sur place. Les unités déroutées des deux camps sont automatiquement ralliées et toutes les autres récupèrent deux points de cohésion. Le jeu reprend ensuite normalement.

Direction de retraite : les Romains déroutent leurs premiers deux hex. (10.31) vers leurs pions Aquilae respectifs (cavalerie vers l'Aquila la plus proche). Lors de la phase de déroute (Rout and Reload Phase), le mouvement de déroute (10.32) s'effectue alors, soit vers l'hex. 3044, soit vers l'hex. 1700 (le plus proche de l'unité en question).

Les Germains déroutent vers le bord de carte le plus proche.

Conditions de victoire :

L'armée d'Arminius gagne immédiatement si Varus est tué. L'armée de Varus gagne immédiatement si les trois pions Aquilae sortent de la carte par l'hex. 3044 ou l'hex. 1700 (les trois par le même).

Sinon, l'armée de Varus est vaincue quand 75 points de déroute ont été éliminés, celle d'Arminius lorsque 115 points de déroute ont été éliminés. ❐

Bibliographie

La Guerre des Gaules, César, Les Belles Lettres, Paris.

The Barbarian Invasions (*The History of the Art of War*), H. Delbrück, Bison Book.

Les armes des Romains, M. Feugère, Editions Errance, Paris,1993

L'armée romaine sous le Haut-Empire, Y. Le Bohec, Picard, Paris, 1989.

La grande stratégie de l'Empire romain, E. Luttwak, Economica, Paris 1987

La Germanie, Tacite, Les Belles Lettres.

Les Annales, Tacite, Les Belles Lettres.

Histoire Romaine, Velleius Paterculus, Les Belles Lettres, Paris.

Warfare in the Ancient World (collectif), Sidgwick et Jackson, Londres 1989.

alors que l'objectif de création d'une province de Germanie est presque atteint, survient une désastre terrible pour Auguste. Le légat Varus, qui quitte Aliso en automne pour une mission de pacification lointaine, avec une bonne partie de ses trois légions et de leurs auxiliaires, est écrasé par Arminius à la tête d'une coalition des Chérusques, des Chauques et des Marses (voir notre scénario pour *Caesar*).

La guérilla des Germains vient à bout des légions ! Malgré les efforts de Germanicus (le fils de Drusus), à qui le nouvel empereur Tibère confie la tâche de rétablir la puissance de Rome au delà du Rhin, la cause est entendue. Les Germains resteront libres chez eux. Germanicus remporte toutefois une belle revanche contre Arminius à Idistaviso en 16 (sur la Weser), à la tête d'une armée de huit légions. Mais lors d'une voyage de retour, la quasi totalité des légions voyageant par la mer du Nord périt dans une terrible tempête. Faute de moyens financiers et humains, Tibère arrête les frais et fixe la frontière sur le Rhin. Deux provinces de Germanie inférieure et supérieure sont crées, pour sauver les apparences sur la rive gauche du Rhin....

La fragile frontière du Rhin

A partir de cette date, le statu quo s'installe. Huit légions sont cantonnées en permanence sur le Rhin. Il y en a encore six sous Néron en 68 lorsque qu'éclate la guerre civile (année des Quatre Empereurs) et la révolte des mercenaires bataves du Germain Civilis. Sous l'impulsion de ce dernier, une menace de grande ampleur voit le jour sur le Rhin. Civilis, à la tête de soldats romains d'origine gauloise, de Germains révoltés, de tribus gauloises et germaines en quête de liberté, fonde un éphémère « empire germano-gaulois » dans la région. La guerre civile terminée, le nouvel empereur Vespasien délègue son légat Cerialis pour écraser la révolte avec nombre de légions. La frontière est rétablie.

C'est sous les Flaviens (Vespasien et ses fils) que les Romains mettent au point une nouvelle stratégie. Les armées mobiles sont abandonnées. La frontière est fortifiée, aménagée. L'armée romaine adopte une méthode dite de la « défense en avant », en installant de nombreux camps et fortins dans un no-man's land en territoire ennemi. Par exemple, la région entre les sources du Rhin et du Danube est investie pour raccourcir la frontière (région appelée Champs décumates). Les légions sont réparties plus équitablement entre les différents fronts du Rhin et du Danube (voir encadré). Pendant cette période d'un siècle (de 60 à 160 environ), les Germains sont tenus en respect et ne menacent jamais vraiment les intérêts de romains. C'est la Pax Romana.

Les guerres de Marc-Aurèle

L'instabilité revient subitement en 167 avec la guerre dite des Marcomans. A son origine, il y a un phénomène dont personne ne saisit la portée à l'époque. Un lent mouvement de populations vers les frontières de l'Empire, à l'origine duquel se trouvent les Goths et les Gépides qui quittent les rives de la Baltique, vient de s'engager inexorablement. Les Quades et les Marcomans, établis dans l'actuelle République tchèque, soumis à la pression inexorable d'autres tribus germaniques (Vandales, Burgondes) poussées vers elles dans un gigantesque jeu de dominos, n'ont plus comme solution que de tenter leur chance contre Rome. Il ne s'agit plus d'un raid mais d'une véritable invasion.

En 167, les Germains percent la frontière du Danube et atteignent Aquilée, en Italie même. Marc-Aurèle, le fameux « empereur philosophe », doit se résoudre à une guerre difficile. Il lève deux nouvelles légions (les « Adjutrix »), rassemble des légions ou des détachements de tout l'Empire pour contre attaquer. A la tête de l'armée, il est contraint de s'établir à Carnuntum (près de Vienne en Autriche) pendant de nombreuses années. Les Quades et les Marcomans sont finalement soumis en 174 et leurs derniers alliés, les Yazigues en 175. En 177, la guerre reprend, les Marcomans repartant à l'attaque. Marc-Aurèle meurt en garnison à Vindobonna (Vienne) après avoir passé 17 des 19 années de son règne à faire la guerre contre les Parthes ou les Germains. Une époque est révolue. Rome cette fois encore a vaincu, car la discipline et l'entraînement de ses légions reste à un niveau d'excellence proche de celui atteint sous César ou au début de l'Empire.

L'équilibre des forces peut donc perdurer un peu, mais avec les guerres civiles, la dissolution progressive des traditions de l'armée romaine (discipline, encadrement), due à un affaiblissement des caisses et de la cohésion politique de l'Etat, ainsi qu'à l'implantation progressive de Germains au sein même de l'Empire, les choses vont changer. Les Germains sauront préserver leur force redoutable alors que l'Empire romain ne survivra qu'en intégrant encore et toujours plus de mercenaires étrangers (germains notamment...) dans ses armées. L'heure sonnera bientôt pour les Grandes invasions et le triomphe des royaumes germaniques, mais c'est une autre histoire ! ❐

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison Colissimo sous 48h : 35 F

Franco de port en métropole à partir de 450F

JEUX DU MONDE

Tel. 05 61 23 73 88

14 /16 rue Maurice Fonvieille,

Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

Paiement par Carte Bleue, chèques ou mandats

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

Français

URE WISH EDITIONS
edlund 320
Fils et le Glaive 320
ve 285
mail 320

UX DESCARTES
arges 152
ar 210
Croisades 250
Le chateau des Templiers 162
La cité medievale fortifiée 162
Samourai 224
Vikings 254
sk 218
arkov + Rostov 275
Aigles 274
le Big Horn 260
skwa 218

RIFLAM
exandria, 1801 285
Ailes de la Gloire 256
ingrad "Uranus" 235
ika 256
Q.R 369
Elephant de Guerre 123
Consuls 123
Les victoires de Pyrrhus 123
ch Frankreich 369
m Kippour 275

SIT
terloo (Armée du Nord) 309
e 1806 309
ksburg 1863 275
kamauga 1863 275
nica 299

VERS
henlinden 124

n Anglais

OG
orld in flames Deluxe 820
orld in flames, classic 375
- WIF, Counter Sheets 170
- WIF, Deluxe Maps 170
- WIF, Deluxe Rules 125
- Ships in flames 170
- Planes in flames 135
- Africa aflame 135
- Asia aflame 135
- Fatal Alliances II 155
- WIF, Annual 94/95 130

VALANCHE PRESS
e Invasion of Italy 260
ur Arthur's Return 289
Parachutes 289
ood on the Snow 159
e Great War at Sea 260
peration Cannibal 159

Red Steel 265

AVALON HILL
A.S.L. Solo Rules 245
Advanced Squad Leader 315
- Yanks 250
- Beyond Valor 280
- Paratrooper 170
- Partisan 139
- West of Alamein 390
- Hollow legions 190
- Last hurrah 149
- Red barricades 225
- Code of bushido 275
- Gung Ho 380
- Croix de guerre 245
- Kampfgruppe Peiper I 265
- Kampfgruppe Peiper II 295
- Streets of fire 170
- Hedgerow Hell 170
- ASL Annual 92 115
- ASL Annual 95 165
- ASL Annual 96 175
● - ASL Annual 97 129
- Action Pack #1 135
- Pegasus Bridge 210
- Squad Leader maps 1 à 43 45
● - All American 82nd Airborne 159
● - Critical Hit #25 85
Squad leader 225
- Cross of iron 190
- Crescendo of doom 225
- GI Anvil of victory 255
Up front (Squad Lead. cards) 225
- Banzoi 120
"1776" 265
Advanced third reich 379
- Rising Sun 380
Age of Renaissance 375
Air Force Dauntless Comb. 299
Attack subs 175
B17 175
Battle of the bulge 159
Break out : Normandy 225
Britannia 190
Empire in arms 275
Fire power 225
Flat top 340
Flight leader 225
Geronimo 295
Guadalcanal 265
Guerilla 190
Hannibal 299
Here comes the Rebels 225
History of the world 239
I.D.F 285
London's Burning 265
Luftwaffe 225
Machiavelli 239
Main Battle Tank 265
- Midway 225
- Mustangs 190
- Napoleon's battles 245
New World 190
- Panzerblitz 175
- Panzerleader 225
- Patton's best 265
Platoon 225
Raid on Saint-Nazaire 245
Roads to Gettysburg 225
Siege of Jerusalem 250
Stonewall Jin the valley 280
Stonewall Jackson's way 170
Stonewall Last Battle 139
Storm over Arnhem 190
Son of D-Day 170
Toc Air 149
Third reich 225
Thunder at Cassino 275
Turning point Stalingrad 380
War & Peace 245
We the people 254
Wooden ships & iron men 218

VICTORY GAMES
Across five aprils 205
Ambush N.D.
- Move Out 140
- Purple heart 225
- Silver star 175
- Leatherneck 150
Carrier 245
Central America 205
Civil war 175
France 44 114
Flashpoint : Golan 299
Gulf Strike 275
Hell's highway 180
Korean war 165
Lee vs Grant 190
N.A.T.O. 135
Omaha Beachhead 135
Open fire 219
Pax britannica 180
Second fleet 265
Third fleet 270
Sixth fleet 225
Seventh fleet 249
Shell shock 299
Tokya express 225

CLASH OF ARMS
6 Days of Glory 225
1807, The Eagles turn East 340
Achtung Spitfire 225
Army of Heartland 360
Autumn of Glory (Chickam.) 195
Borodino 1 225
Campaign of Robert E. Lee 225
Chancellorsville 239
Clash of Armours 285
- From Golan to Sinai 265
- Rommel's Battles 150
● Close Action Fighting Sail 139
Command at sea 295
- Rules 455
Emperor's, First Battles 135
Empires at war 105
Firefight 130
Four battles of the ancient I 105
Four battles of the ancient II 65
Krieg (WW II) 35
- No sailor but a fool 199
Supermarina 150
- Scenarios 195
- Data annexes 225
- Counter Sheets 265
Edelweiss 265
Emperor Returns 265
Flint & Steel 189
From Valmy to Waterloo 109
Harpoon 4th 159
- Player's Handbook 195
● - Naval Review 1997 225
Home Before Leaves Fall 190
Iena 210
Kolin, Fredrick's first defeat 265
La bataille d'Auerstaedt 299
La bataille de Mont St Jean 170
- Mont St Jean Deluxe 170
La bataille de les quatre bras 265
La bataille de Ligny 360
La bataille de Corunna 330
La bataille de Wavre 209
La bataille de Talavera 360
La bataille d'Albuera 270
Landships 245
Lee Takes Command 180
● Leuthen 399
Marching through Georgia 165
Mississippi Fortress 165
Napoleon at Leipzig (Gold) 275
Over the reich 265
Prelude to Disaster 235
The King's War 270
The speed of heat 299
The War for the Union 259
Zorndorf 299

COLUMBIA GAMES
Quebec 1759 240
War of 1812 240
Rommel in the desert 299
East Front 395
- Volga Front 159
West Front 390
- Med front 240
- Euro Front 265
Napoleon - Waterloo 275
Bobby Lee 340
Sam Grant 340

DECISION GAMES
Across Suez 99
Antietam 225
Barbarossa 240
Battle for the Ardennes 240
Battle for Germany 240
Battle over Britain 105
Blue and Grey 190
Cobra 225
Emperor's, First Battles 150
Empires at war 225
Firefight 150
Four battles of the ancient I 190
Four battles of the ancient II 225
Krieg (WW II) 299
Leningrad 185
Lords of the Sierra Madre 379
Napoleon First Battle 110
Napoleon's Last Battles 130
Rebels & Redcoats I ou II 105
Seven Days Battles 289
Spies 259
● Sun never sets 279
The Alamo 270
The '45 385
The Forgotten War (Korea) 65
Wellington's Victory 145
30 Years War Quad 720

F.G.A.
Bastogne 299
Kasserine 250
Remagen 270
Defiant Holland 640

THE GAMERS
April's harvest 265
Ardennes 360
Austerlitz 330
Champion Hill 209
Embrace an Angry Wind 360
Force eagle's war 270
GD 40 Sedan 245
Hunters from the sky 180
In their quiet fields 399
Leros 165
Marengo 275
No better place to die 165
Objective : Schmidt '44 255
Stalingrad Pocket II 235
Thunder at the Crossroads 270

GDW
Blood and Thunder 299
Bloody Kasserine 240
Command Decision II 240
- Armies of the second WW 299
- Compendium 395
- Over the Top 159
- Command Post #4 ou #6 390
- Command Post #7 ou #8 240
- Command Post #9 ou #10 265
Desert shield factbook 275
Harpoon 340
- Battles of the 3rd WW 340
- Submarine Forms
- Data Annex
- Antisub. Warfare Forms
- Harpoon Naval Review
Phase line smash 240
Race for Tunis - WWII 240
Tet offensive 105
Volley & Bayonet - rules 190
- Great Battles of American 225
GMT 150
"1863" 225
Air bridge to victory 150
Africanus (SPQR) 190
Alexander Deluxe 225
- Diadochoi 299
● Barbarossa 99
Battles for North Africa 380
Britain Stands Alone 210
Consul for Rome (SPQR) 225
Crisis : Sinai 1973 225
Eighth Air Force 190
Glory (ACW) 150
Invasion : Norway 1940 279
Julius Caesar 129
- Dictator 225
Lion of the north 345
Last Victory 299
Operation Shoestring Guadalcanal 239
OPN Mercury : Crete' 41 225
Pyrrhus Victory (SPQR) 240
Rise of the Luftwaffe 105
Samurai 109
The battles of Waterloo 109
Three Days of Gettysburg 140
Typhoon 199
Silver Bayonet 245

GRD
Balkan Front 245
The Urals 250
For whom the bell tolls 210
War in the desert 255
Winter war 265

MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 235
All quiet on Western Front 299
● East wall : battle for the Dnepr 220
Fields of Glory 220
Kharkov, ring of fire 240
Piercing the Reich 225
Triumphant fox 265

OMEGA GAMES
Victory in Europe - 2nd ed 270
Main Battle Area 135
Air-land battle N.D.
Eastern front solitaire 105
Napoleon's Leipzig campaign 89
Carrier war 70
Desert victory 49
45
62
75

W.R.G.
De Bellis Multitudinis (DBM) N.D.
De Bellis Renationis (DBR) 55
55

WEST END GAMES
Air-cav 85
Against the reich 55
Arm and armor 110
Tank leader - western front 225
Soldiers 135
Desert steel WWII 299
99

W.W.W.
"1944" 125
Aachen 299
Aces High War in the air 190
Age of Chivalry 110
American Aces N.D.
Arabian Nightmare 120
Army group center 399
Barbarians 259
Battle of the Alma 220
Blitzkrieg in the south Front 115
Blood and Iron 260
Campaigns of the civil war 265
Chinese civil war 245
Crimean shield 245
Duel for Kharkov 340
Crusades II 105
Endkampf 265
Fury on Champlain 219
Give me liberty 225
Henry V (Ziplock) 240
Ironsides - Irish rebellion 115
Lawrence of Arabia 190
Light division 335
Long lance & Henderson 315
Modern Naval Battle III 399
Napoleon at Auterlitz 309
Napoleon's later battles) 150
Panzerkrieg
Raid on Richmond
Royalists & roundhead II ou III 275
Run silent, run deep 89
Salvo I Battleship 39-45 445
Salvo II 595
Scratch one Flat top 245
Sink the Bismark
Spires of the Kremlin
Spitfire : War in the Air 295
Sword & shield 309
Tarawa 299
The defense of Rorke's drift 225
The last blitzkrieg 225
Tide of Fortune 265
To the Far Shore 225
Vi against Rome 250
Zitadelle 219

XENO GAMES
Emperors of Europe 225
Europe at War 225
Florida : Age of Discovery 190
Longstreet Assault 225
Seakrieg 4th ed. 230
This Allowed Ground 225
World at war (Axis & Allies)

XTR
Back to Iraq 85
Black Gold 190
Fateful Lightning 190
Mississipi Banzai 190
Poland'39 190
Seven Seas of Victory 190
Smithereens 170
Victory in Normandy
Wahoo

DIVERS
A bold Stroke 205
Alexander at Tyre 210
Axis & Allies 225
Banners and Bayonets 210
Bastogne or Bust 150
Battle for Dresden, 1813 225
Blood & Iron (Bismark) 280
Bloodiest Day (Antietam) 225
Bodyguard Overlord 299
Buena Vista 170
Chasin (Korean War) 129
Cross fire 225
Dambusters 119
Dead of Winter 275
Eagles of the empire: Borod. 280
Friedland - 1807 239
Fields of Honor 265
Gettysburg, 3days in July 175
Johnny Reb III 299
Los Angeles 165
Napoleon on the Danube 180
Rebel Yell 499
Red Christmas 185
Red Sun Blue Sky 195
Saguntо " Valencia " 225
Spearhead Armor Rules 125
- Across the Sands 250
Tactical Command 190
The Legend Begins - Afrika 240
They Met at Gettysburg 265
Wingleader 240
Wings (2nd Ed.) 185

MAGAZINES
C3I # 7 ou # 8 385
Command 34, 35, 37, 39 299
Command 30, 32 225
Command 36 , 38 195
Command 40, 41, 42 265
● Command 43 (Chattanooga) 225
● Command 44 (Dark Victory) 280
● Europa News #54 220
● Europa News #55 219
Strategy & T. #143 à 160 45
Strategy & T.161 à 170 95
Strategy & T.171 à 178 110
Strategy # 179, 80, 81, 82, 83 115
● Strately & T. # 184 (1812 War) 125
● Strately & T. # 185 (Arab-Israeli) 125

LOGICIELS
● Achtung Spitfire PC/Mac CD 175
Advanced Civilisation 259
Age of Rifle - PC-CD 490
● Batailles du Pacifique - PC-CD 490
Battle ground : Ardennes - PC-CD 425
Battle ground : Waterloo - PC-CD 155
Close Combat PC-CD 399
D-DAY America PC/Mac CD 399
Flight Commander II - PC 180
History of the world 399
● Imperialisme PC/Mac CD 175
Operation Crusader PC 209
Over the reich PC/Mac CD 490
Panzer General II NF PC-CD 150
Stalingrad PC/Mac CD 490
Steel Panthers V.F PC-CD 95
Steel Panthers II N.F PC-CD 240
Wooden ships & iron men PC-CD 159
299
140

La " ➤ " indique une parution prochaine - Les Nouveautés parues entre le 22/07/97et le 22/09/97 sont indiquées par un ● - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

SCENARIO

EN POINTE TOUJOURS
Scénario et précisions

EN attendant les extensions, voici un scénario pour *En pointe toujours*, jeu en encart de VV n° 16, et quelques précisions sur les règles.

Errata, mea culpa !

● **Points de mouvement**
Errata indispensable, le nombre de **points de mouvement** de toutes les unités d'infanterie est de **4**.
Il n'existe pas de bonus pour les chefs, mais seulement pour les déplacements sur routes. Les armes de soutien se déplacent également avec 4 PM, mais doivent être démontées.

● **Appui au sol**
La valeur d'attaque de l'appui au sol (appui aérien) est de **12**. Cette valeur n'est valable que pour la chasse française en Indochine. Les pions d'appui au sol comporteront dorénavant une valeur d'attaque spécifique.

● **Terrain**
La protection offerte par les bosquets est une **protection légère**. Les gênes visuelles représentées par des symboles sont les bosquets uniquement pour l'instant.

● **Distance de commandement**
Dans le scénario *Au cul des Viets !*, la distance de commandement est de **3 hex.** pour les deux camps.

Questions diverses

● **Demi-section**
La notion de demi-sections peut sembler énigmatique. Il ne s'agit en fait que d'une convention pour les règles d'empilement. Chaque pion représente bien une unité constituée : **groupe de combat** pour les Français, **section** pour les Viet-Minh. Cela permet de bien représenter les organisations de chaque armée.

● **Armes de soutien**
Seules les armes de soutien lourdes, c'est-à-dire avec équipe de pièce ou servants, sont représentés dans le jeu. Les armes de soutien légères (FM, lance-grenades, etc.) sont considérés comme **intégrées** dans chaque section ou groupe d'infanterie. Leur présence ou non détermine d'ailleurs en grande partie la cadence de tir, la puissance et la portée d'une unité de base. Nous avons voulu ainsi éviter les problèmes d'*ASL*, où les armes légères sont à la fois intégrées à certains groupes de combat et dans le même temps représentées sur carte dans des proportions mal définies.

● **Armes enrayées**
Il n'y a pas de marqueur pour indiquer qu'une arme est enrayée. Toujours ce manque de place ! Cela viendra peut être, en attendant, les joueurs devront utiliser un marqueur quelconque. D'autre part, une arme enrayée peut être réparée montée ou démontée. Enfin, quand une arme est enrayée, seule la valeur d'attaque côté servant peut être utilisée.

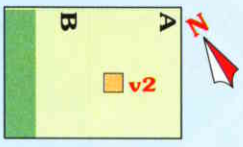
● **Observateurs d'artillerie**
La planche de pions ne comprend aucun observateur d'artillerie, unité présentée règle 10.1, mais les PC ont toujours la capacité d'observer pour l'artillerie.

● **Assaut**
Une unité doit dépenser le coût d'entrée de l'hex. pour faire un assaut. Le tir défensif contre une unité qui fait un assaut est possible, mais uniquement par une unité qui n'est pas dans l'hex. qui subit l'assaut (le ou les unités qui subissent l'assaut sont considérées comme combattant selon la procédure d'assaut), et il se fait avant la résolution de l'assaut seulement s'il s'agit d'un mouvement normal (pas tactique). ❐

A LA POURSUITE DE L'ONCLE HO

Bac Kan, 7 octobre 1947

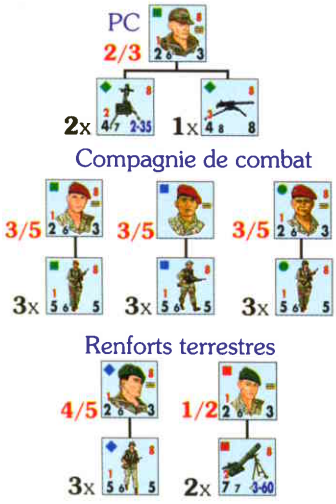
Seules les rangées Bxx10 à Bxx01 de la carte B sont jouables



L'opération « Léa » se propose de surprendre les forces viet minh du réduit national et de capturer par surprise le gouvernement d'Ho Chi Min. La manœuvre envisagée est d'isoler le réduit de la frontière chinoise par une grande opération aéroportée, puis de le réduire grâce à des groupements mobiles. Le GA du lt.-col. Sauvagnac a pour mission de s'emparer de Bac-kan et de verouiller les accès. L'opération est un demi-succès, car malgré de fortes pertes, le gros des forces viets — et « oncle Ho » — parviennent à s'échapper.

Union française

Eléments du 1er bataillon de choc
Type des unités : **choc**
Taille des unités : **1/2 section**
Distance de commandement : **3 hex.**
Echelon supérieur : **10 hex.**



Appui : trois missions d'appui au sol.
Renforts : les renforts terrestres entrent au **tour 4** par l'hex. 2308.

Viet-Minh

Eléments du bataillon 49
Type des unités : **ligne**
Taille des unités : **1 section**
Distance de commandement : **3 hex.**

Placement viet : la 1re cie et la cie lourde se placent dans Bac-Kan et dans un rayon de 5 hex. autour. La 2e cie entre au tour 2 par l'hex B 2303. L'oncle Ho se place dans Bac-Kan, il a **5** points de mouvement.

Placement français : La compagnie de combat et le PC sont parachutés en deux vagues. Au premier tour, larguage de deux groupes de combat (un larguage par formation). Au deuxième tour, larguage du dernier groupe et du PC.

Règles spéciales

Les Viets se placent en premier et disposent de **10** leurres.

Durée : 10 tours

Initiative : au premier et second tours, initiative française, les tours suivants **+ 1** au dé pour le Français.

Météo : bonne, vent léger

Visibilité : de jour

Terrain :

– le village A sur la carte B est ignoré (toutes les maisons).

– village 2 : 2a en A1511, 2b en A 1510 ;

– collines escarpées.

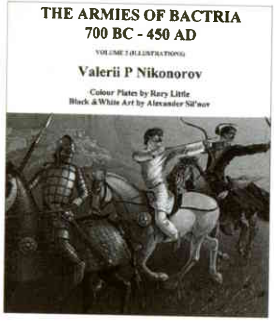
Conditions de victoire :

Le joueur français obtient une victoire tactique s'il s'empare totalement du village de Bac Kan (plus d'unités viets dans le village), et stratégique s'il s'empare d'Ho Chi Min (il doit empiler un pion avec lui).

Le joueur viet-minh gagne en empêchant le joueur français de remplir ses conditions de victoire. Ho Chi Min peut s'échapper en sortant de la zone jouable de la carte par les bords N, E ou O. Il peut bouger en s'auto-activant (réussite automatique) ou lors de l'activation d'une formation (comme une unité de la formation).

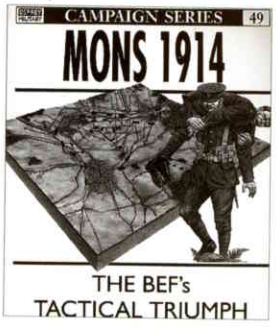
Seuls les mortiers peuvent tirer des fumigènes.

NOUVEAUTES MONTVERT & OSPREY



The Armies of Bactria 700 BC-450 AD, par V.P. Nikonorov
144 pages illustrées de dessins au trait et 8 planches couleurs.
En anglais.
Réf. **38808. 149 F franco**

Salamanca 1812, par Ian Fletcher
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordres de bataille et notes pour Wargamers.
En anglais.
Réf. **88248. 140 F franco**



Mons 1914 par David Lomas
Plus de 90 illustrations, 96 pages, cartes et planches couleurs. Ordres de bataille et notes pour Wargamers.
En anglais.
Réf. **88249.**
140 F franco

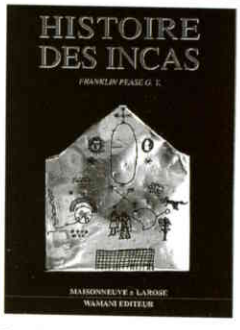
CAMPAGNES NAPOLEONIENNES

L'Etat-major de Kleber en Egypte (1798-1800), par J.-B. Kleber
Réédition. 136 pages illustrées.
Réf. **82164.**
189 F franco

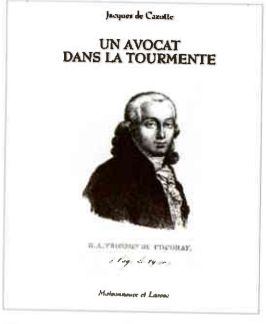
Journal d'un Commissaire des Guerres pendant le Premier Empire (1806-1821).
Réédition du Journal de A. Bellot de Kergorre, en 160 pages.
Réf. **82162. 210 F franco**

Mémoires militaires (1812-1813-1814), par Jozef Grabowski
Réédition. 160 pages.
Réf. **82163.**
210 F franco

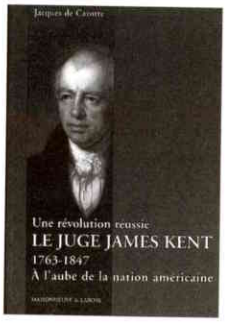
OFFRES SPECIALES – QUANTITES LIMITEES



Histoire des Incas, par Franklin Pease G.Y.
Cet historien péruvien analyse les nouveaux documents disponibles sur cette civilisation, en 188 pages illustrées.
Réf. **31093. 49 F franco**



Un Avocat dans la Tourmente, par J. de Cazotte
Portrait de Tronson de Coudray, un héros de la Révolution de l'affaire Solar à celle de Toulon, en 244 pages.
Réf. **31092.**
49 F franco



Le Juge James Kent (1763-1847), par J. de Cazotte
Un personnage inséparable de la naissance de la nation américaine, en 314 pages illustrées.
Réf. **31094.**
49 F franco

Au 01.49.23.72.22, nous restons à votre disposition, pour toutes commandes par Carte Bancaire et pour tous renseignements sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = Temps gagné !

VISA

CB

a&C LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : 01.47.00.68.72 - Fax :01.40.21. 97.55.

LA COLLECTION CAMPAGNES ET STRATEGIE

Bulgneville 1431
Réf. **88363**

La Noche Triste 1520.
Réf. **88355**

Béveziers 1690
Réf. **88359**

NOUVEAUTE !
La Bataille de Malplaquet 1709
Réf. **88371**

Denain 1712
Réf. **88354**

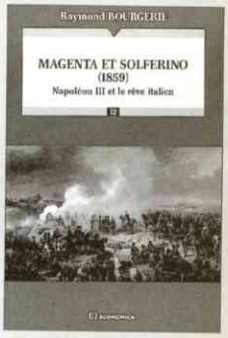
Fontenoy 1745
Réf. **88368**

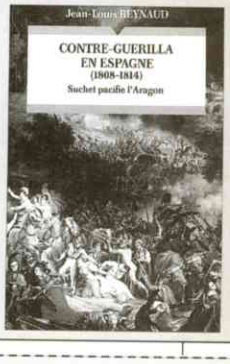
La Guerre de Vendée (1793-96)
Réf. **88351**

La Campagne du Mexique (1862-67)
Réf. **88369**

NOUVEAUTE !
L'Armée de L'Air dans la Tourmente 1940
Réf. **88372**

Chaque ouvrage :
149 F franco





VAE VICTIS 16

BON DE COMMANDE
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix

❒ Mandat **Total :**

❒ Chèque bancaire

CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration ..... / ..... Signature

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... **Ville** .....

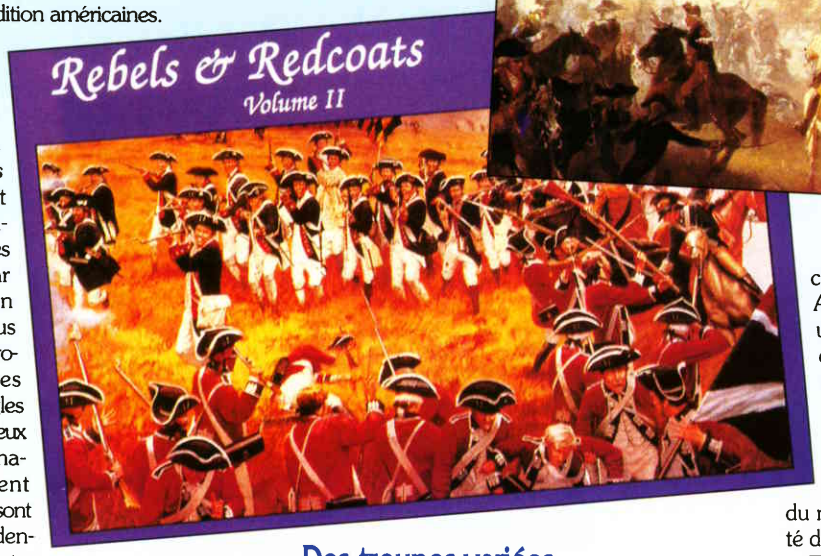
Tél. : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

REBELS & REDCOATS
La guerre d'Indépendance facile !

La guerre d'Indépendance américaine n'a pas suscité la même profusion de jeux que la guerre de Sécession du siècle suivant. Cependant, quelques bonnes simulations existent, notamment au niveau tactique avec la série *Rebels & Redcoats* de Decision Games, qui associe élégance et simplicité.

Par Luc OLIVIER

Bien qu'il s'agisse de l'acte fondateur de la Nation américaine, la guerre d'Indépendance (1775-1781) n'est pas un conflit très simulé par les maisons d'édition américaines. Côté stratégie, un bon jeu simple (*We the People*) a déjà été présenté dans VV mais, à l'heure actuelle, seul *Rebels & Redcoats* permet de reproduire tactiquement les batailles du conflit. Edité par Decision Games en deux volumes parus en 1995, le jeu reproduit douze batailles avec les mêmes règles de simulation. Les deux boîtes peuvent s'analyser conjointement car les composants sont similaires : règles identiques, pions et cartes de même graphisme.



Chaque scénario possède sa propre carte à l'échelle de 300 m par hex. Les cartes sont de taille variable suivant l'importance des batailles, ainsi la plus petite, Bunker Hill, utilise une carte de 10 hex. sur 10, tandis que la plus grande, Saratoga, se joue sur une carte standard, soit 44 hex. sur 48. Les cartes sont claires et lisibles, principalement dessinées dans des tons verts. Elles comprennent peu de relief, mais quelquefois beaucoup de forêts parsemées de clairières, conformément aux engagements de l'époque (comme à Saratoga où les coureurs des bois du colonel Morgan harcelaient les tuniques rouges entre chaque trouée de forêt).

Les pions sont très visuels avec des silhouettes variées, mais — avantage ou inconvénient ? — les deux camps ont le même fond blanc, seule la couleur des chiffres les distingue : rouge pour les Anglais et bleu pour les Américains. Il est donc possible en étant distrait (ou de mauvaise fois !) de jouer les troupes adverses.

Chaque pion comprend une valeur de combat — un point de force pour 50 à 100 hommes —, un potentiel de mouvement et une valeur de moral ; avec en plus une portée pour l'artillerie et deux chiffres de commandement pour les chefs. Au dos, le pion est désorganisé, ce qui l'empêche d'approcher l'ennemi et le force au ralliement ou à la fuite. De façon générale, les Anglais ont des troupes moins nombreuses mais de meilleur moral, tandis que les Américains sont plus nombreux mais moins vaillants, milice oblige.

Enfin, les règles sont claires et identiques pour l'ensemble des scénarios, elles sont assez courtes mais complètes et pleines de subtilités. L'atmosphère de l'époque est assez bien rendue.

Des troupes variées

En tout, quatre variétés de troupes peuplent les armées des deux camps. D'abord l'infanterie, qui est la variété la plus répandue et la base de l'armée. Son moral varie suivant le type (régulier ou milice) qui est généralement inversement proportionnel à son effectif. L'infanterie légère en représente une sous-espèce particulièrement valable lors des mouvements et défenses en terrain difficile ainsi que dans les replis face à l'ennemi ; les Indiens, les Rifles et coureurs des bois en sont les principaux représentants.

L'artillerie est très peu nombreuse et souvent peu utile lors d'une bataille, car elle n'avance pas vite, ne tire pas loin est n'est pas très puissante. La seule façon de la rendre efficace est de l'empiler avec un commandant. Malheureusement, cela immobilise un chef et n'est toujours pas très mobile. On est loin de l'époque napoléonienne, de son artillerie à cheval et de ses grandes batteries. Enfin les dragons, seule cavalerie présente, sont très peu nombreux — souvent seul un pion est disponible par camp — mais ils sont extrêmement valables par leur possibilité de repli pour éviter le combat, leur capacité de charge et leur rapidité face à l'infanterie.

Les chefs représentent enfin un type d'unité original et fondamental dans l'organisation de l'armée. Ils remplissent trois rôles fondamentaux : le contrôle, la conduite des assauts et le ralliement.

Le **contrôle** est géré par un rayon de commandement inscrit sur le pion du chef. Au début de son tour, pour être contrôlée, une troupe devra se trouver dans le rayon de n'importe quel chef de son camp. Toute troupe qui n'est pas dans ce cas ne pourra pas approcher un ennemi et, pour l'artillerie, ne bombardera pas. Le contrôle des troupes est donc fondamental pour mener une attaque, mais il dépendra évidemment du nombre de chefs présents et de leur qualité de contrôle, ce qui variera suivant la bataille.

Tous les chefs disposent d'un bonus de **commandement** qui peut s'appliquer lors des combats, en attaque ou défense. Le bonus influe directement sur le dé de l'assaut (1d10) et permet souvent d'emporter la décision car lui seul permet de modifier le dé.

Enfin le commandement aide au **ralliement** : toute unité désorganisée doit tenter de se rallier à la fin de son tour, elle peut le faire seule mais risque d'être éliminée en cas d'échec. Si un chef est présent, il donne son bonus de commandement à l'unité. En résumé, le commandement joue un rôle fondamental qui est

source de réflexion : savoir s'il faut envoyer les chefs à l'assaut ou au ralliement dépendra évidemment de la situation stratégique et du nombre de chefs présents, et le choix est souvent crucial car il y a peu de commandants...

L'ambiance des batailles

Avec des règles simple, un graphisme agréable et tout un ensemble de scénarios, *Rebels & Redcoats* permet de simuler la guerre d'Indépendance américaine de façon satisfaisante et plus simplement que, par exemple *Kölin* de Clash of Arms dont le système générique est prévu pour s'appliquer à toute la période. La pratique du jeu permet de reconstituer une ambiance véritable du conflit.

Evidemment, il n'y a pas de formations pour les troupes mais il existe quelques subtilités dans les déplacements : par exemple, une marche forcée qui permet de gagner un demi-mouvement de plus. En fin de mouvement, il faut tester la désorganisation de l'unité avec d'éventuels bonus pour le chef ou les troupes spéciales (dragons, légers ou artillerie) mais cela permet quelques surprises désagréables pour un flanc mal tenu ou des avant-gardes trop légères.

Dans le même esprit, les zones de contrôle bloquent le mouvement des unités moins mobiles qui doivent effectuer un test de désengagement — basé sur le moral — pour s'éloigner de l'ennemi et éviter un combat obligatoire. L'échec au test peut entraîner un maintien avec combat ou une fuite de l'unité qui permettra peut être à l'ennemi de profiter de l'opportunité. Ce blocage, joint à l'obligation de combattre, oblige à bien organiser le déplacement et le positionnement des troupes. Les dragons et légers peuvent servir d'arrière-garde pour permettre aux autres de décrocher, et partir en dernier. Enfin, les troupes avec un bon moral pourront quitter plus facilement un ennemi trop puissant pour attaquer un plus faible, éventuellement accessible par marche forcée.

Les combats sont donc obligatoire par tous et pour tous, cependant, il est permis d'effectuer des attaques de diversion et d'obtenir quelques bonus, principalement les chefs et la charge des dragons. Ces bonus ne sont pas à négliger car la table s'arrête à 4/1, ce qui est rapidement atteint et ne garantit pas du tout le succès, car le défenseur n'a que 50 % de chances d'être détruit. Les autres résultats sont un simple test moral ou une désorganisation automatique avec fuite, fuites et reculs pouvant entraîner des paniques au sein des unités traversées et provoquer un effondrement local. Par exemple, dans certaines batailles où la milice rebelle occupe toute une aile, un combat malheureux sur une brigade trop groupée pourra provoquer une panique générale et la désagrégation de toute la brigade, avec un trou béant dans la ligne de front.

Le moral joue ainsi un rôle fondamental dans le jeu car il permet à une troupe de tenir plus facilement face aux assauts ennemis, de décrocher d'un ennemi trop puissant et bien sûr de se rallier plus facilement. Ce moral commence à 3 pour la milice la plus mauvaise et peut atteindre 8 pour les meilleures troupes des deux camps. Le test est toujours basé sur 1d10 mais dépend de quelques modificateurs comme le chef, la proximité d'ennemis ou la présence de troupes spéciales. Le premier échec au test entraîne la désorganisation et fuite vers un bord de carte ami, un deuxième échec signifie la désintégration de l'unité. A la fin du tour, le test de ralliement peut provoquer la disparition, la fuite ou le ralliement de la troupe. Au cours d'une bataille, suivant l'engagement des formations, on constate l'érosion des unités à faible moral et la création de nids de résistances tenus par les meilleures troupes. Une brigade de milice qui échoue son assaut a de fortes chances de disparaître complètement en quelques tours.

Mises à part quelques règles spéciales qui sont fort rares et souvent à ignorer, les conditions de victoire sont standards. Toute unité désorganisée ou détruite donne des points de désintégration suivant sa force de combat ; ces points sont déduits d'un total donné par le scénario et lorsque ce total atteint zéro, le camp a perdu. Si le nombre de tours donné pour le scénario est atteint avant le zéro fatidique, le camp le plus bas perd. Enfin, toute unité détruite chez l'ennemi remonte d'un point son propre total de désintégration. La victoire se gagne donc en détruisant l'ennemi tout en préservant ses propres forces.

Rebels & Redcoats est un jeu très sympathique à pratiquer, avec des règles bien conçues et qui présente un vaste tour d'horizon des batailles de la guerre d'Indépendance américaine. Les deux boîtes sont naturellement complémentaires, mais il faut reconnaître que les gros scénarios de la première boîte sont souvent plus dignes d'intérêt que les trop petits de la seconde. Ils sont naturellement plus longs, mais développent plus de possibilités tactiques. Les mécanismes de simulation reproduisent correctement l'ambiance de l'époque et seraient facilement transposables à d'autres conflits des Guerres en Dentelles, comme la Guerre de Sept ans par exemple. En somme, un système rafraîchissant aussi bien pour le débutant que pour le grognard limité par le temps. ❐

Remerciements à Dominique Guillemin.

LES BATAILLES POUR L'INDÉPENDANCE

Les douze scénarios proposés dans les deux boîtes sont d'inégales valeurs : leur taille peut être très différente, allant d'une demi-douzaine de pions par camps à quelques dizaines. Cela interfère naturellement sur les choix stratégiques et tactiques et sur les possibilités de rejouer le scénario. Aucun n'est vraiment inintéressant mais certains peuvent être bardés de règles spéciales prévues pour recréer l'ambiance historique. Cela permet évidemment de mieux comprendre la bataille mais enlève beaucoup d'intérêt au jeu, il sera souvent profitable d'essayer les scénarios optionnels beaucoup plus libres dans les déploiements initiaux.

La première boîte comprend quatre batailles. La première est logiquement Bunker Hill (17 juin 1775), elle est très simple, idéale pour apprendre le jeu mais bourrée de règles spéciales et assez déséquilibrée. Les trois autres : Brandywine (17 septembre 1777), Germantown (4 octobre 1777) et Monmouth (28 juin 1778) sont plus importantes, intéressantes à jouer, avec chacune une grande carte et suffisamment d'unités pour varier les stratégies.

La deuxième boîte comprend huit batailles mineures. Les six premières sont vraiment très petites et permettent de s'initier rapidement au jeu ou de tester — en échangeant les camps — les tactiques de l'époque. Bennington (16 août 1777) n'est pas facile à gagner pour le Britanniques, et sans doute la bataille la moins équilibrée de l'ensemble. Camden (16 août 1780) est, par contre très équilibrée à condition d'ignorer les règles spéciales. Cowpens (17 janvier 1781) est agréable, surtout pour l'Américain qui dispose des troupes légères du colonel Morgan. Guilford Courthouse (15 mars 1781) est assez originale avec un placement américain en trois lignes face à un groupe compact mais réduit de tuniques rouges : le nombre est opposé à la qualité, au grand avantage de la qualité ! Hobkirk Hill (25 avril 1781) et Eutaw Springs (8 septembre 1781) sont de véritables timbres poste, rejouables de nombreuses fois dans la soirée pour tester les chances de chacun.

Enfin, la bataille de Saratoga est simulée à travers les deux derniers scénarios : Freeman's Farm (19 septembre 1777) et Bemis Height (7 octobre 1777) qui se déroulent sur la même carte avec pratiquement les même unités. Au total, les douze batailles reprennent l'essentiel des batailles de la guerre d'Indépendance. Il resterait peut être Trenton et Princeton pour un troisième volume. ❐

COWPENS
Toute la bataille de Cowpens se déroule sur cette photo, les Anglais à gauche, les hommes du colonel Morgan à droite !

REBELS & REDCOATS

Jeu tactique en anglais simulant douze batailles de la guerre d'Indépendance américaine, édité par Decision Games.

Un pion vaut un régiment, un hex. = 300 m, un tour dure une demi-heure. Faible complexité. Jeu en solitaire possible.

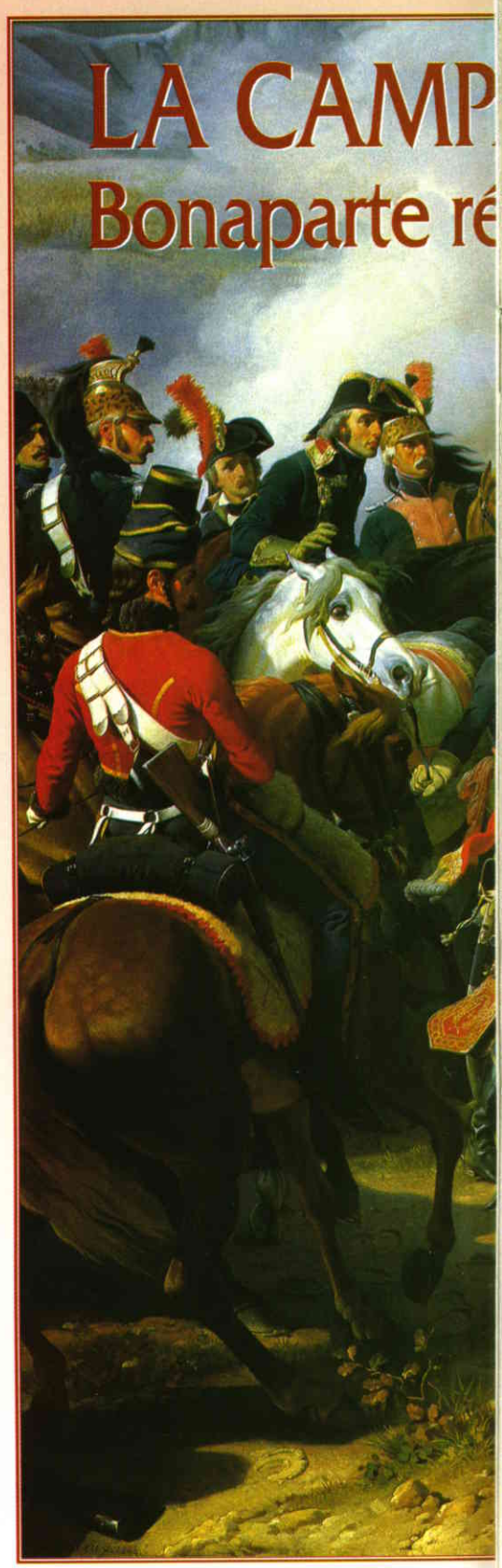
Qualités : règles simples, subtiles et standards pour douze « jeux » différents.

Défauts : quelques scénarios sont rendus injouables par la rigidité des règles spéciales. Les scénarios les plus petits ne présentent qu'un intérêt limité.

LA CAMP
Bonaparte ré

NAPOLÉON Bonaparte est un des plus grands stratèges de tous les temps, mais en 1796, lui seul le sait ! Pendant les 18 mois de campagne menée tambour battant en Italie du nord, il va en administrer la preuve éclatante à ses ennemis autrichiens comme à ses « amis » du Directoire. Sa légende commence et la France en profite pour mettre la main sur la Lombardie.

Par Frédéric BEY et Marc BRANDSMA



Mars 1796, la République entre dans sa cinquième année de guerre. L'instabilité politique, la crise économique et financière menacent le Directoire à peine installé. Il faut en finir avec la coalition qui rassemble encore l'Angleterre, hors d'atteinte, le royaume de Sardaigne et l'Autriche. C'est vers elle, puissance continentale majeure, que Lazare Carnot tourne ses armées. Sur le Rhin, les généraux Jourdan et Moreau avec 80 000 hommes chacun (armée de Sambre et Meuse, armée de Rhin et Moselle) font face à l'Archiduc Charles et au Feld-maréchal Würmser.

Aux confins des Alpes, le jeune général Bonaparte prend le commandement de l'armée d'Italie (40 000 hommes), opposée aux forces sardes et autrichiennes sous Beaulieu. Kellermann, avec les 20 000 hommes de l'armée des Alpes, en occupe les vallées et forme une réserve stratégique. A ce moment, Bonaparte n'est qu'un général d'état-major, un politique, auquel on confie un commandement lointain et secondaire. Les deux gloires de l'armée française, Moreau et Jourdan, ont la lourde tâche de conduire l'offensive majeure contre l'Autriche. Carnot a en tête son plan habituel : avancée simultanée et parallèle des deux armées puis jonction et marche sur Vienne. Les coalisés ayant pareillement l'intention de prendre Paris, les régions rhénanes doivent aux yeux de tous constituer le principal théâtre d'opérations de la campagne de 1796.

Bonaparte a officiellement pour mission de conduire une diversion dans la plaine du Pô, d'immobiliser le plus possible de troupes ennemies et de lever des contributions auprès des Etats locaux, moitié pour faire vivre son armée, moitié pour renflouer les finances du Directoire. La France n'ayant aucun soutien en Italie (voir encadré), il n'est même pas question de se maintenir sur place.

Toutes les ressources, financières, humaines et logistiques, sont allouées aux deux armées d'Allemagne. L'armée d'Italie n'a rien et n'aura rien ! Faute de fourrage, sa faible cavalerie a été envoyée en arrière dans la vallée du Rhône. Les pièces d'artillerie n'ont pas d'équipages. Vivres, équipements, munitions manquent. Pourtant, l'armée d'Italie a prouvé qu'elle pouvait avancer et tenir un terrain plus que difficile, les contreforts des Alpes, où elle se maintient depuis trois ans. Ces soldats et généraux de valeur font partie du plan de campagne de Bonaparte (voir encadré). Dès son arrivée à Nice, il prend d'ailleurs la précaution de s'imposer comme chef incontesté lors d'une entrevue avec ses divisionnaires (il a dix ans de moins qu'eux...). Par quelques discours habiles, usant de son charisme et de sa détermination, il convainc également ses hommes de troupe de l'opportunité qui s'ouvre à eux s'ils parviennent à s'emparer de l'Italie ave lui. Bonaparte se présente comme celui qui changera leur conditions de la médiocrité vers la gloire et la richesse.

Ses soldats ne manqueront pas le suivre jusqu'à la fin de la campagne, encouragés en cela par l'exemple de leur général en chef qui lève des contributions pécuniaires sur chaque Etat à sa portée et réquisitionne les œuvres d'art pour les expédier au nouveau muséum créé à Paris. Cette nécessité d'avancer toujours et d'organiser le pays conquis pour soutenir l'armée va jouer un rôle important dans la campagne. Les seules aides reçues de France consisteront en quelques renforts, le reste est pris aux armées ennemies et aux Etats.

L'organisation des armées : la France en avance d'une guerre

L'armée française d'Italie, comme les autres armées de la République est, à l'initiative de Carnot, organisée en « divisions ». Ces unités, composées des trois armes (infanterie, cavalerie et artillerie) comptent environ 12 à 15 000 hommes (quatre demi-brigades, 12 escadrons et 12 canons). Leur taille et leur composition leurs permettent d'agir et de vivre sur le terrain, de façon relativement autonome, alors que les Autrichiens dépendent de leur magasins et restent prisonniers de leur ligne de ravitaillement.

Grâce à l'organisation divisionnaire, Bonaparte peut mettre en œuvre ses théories : se concentrer au bon moment à l'endroit où la décision doit être faite. La répartition des divisons entre « divisions de bataille » et « divisions de réserve » permet également d'articuler et de doser les efforts de l'armée, dans ses manœuvres de plus en plus complexes. A l'inverse, l'armée autrichiennes, soit groupée en une masse peu mobile, soit dispersée en « colonnes » ou en « ailes » par trop indépendantes, se prive de cette souplesse, tant pour la dispersion que pour la concentration de ses forces.

Cette avance dans le domaine de l'organisation est renforcée par une utilisation « révolutionnaire » de l'artillerie. Cette arme, dont est issue Bonaparte, devient pour les Français un facteur décisif dans la conduite des batailles. En créant des unités d'artillerie à cheval, les Français se donnent les moyen de concentrer rapidement une grande puissance de feu à un endroit précis de la ligne de front. Le meilleur exemple de cette tactique est fourni par la bataille de Castiglione, où l'artillerie à cheval de Marmont est utilisée pour la première fois comme une arme de rupture.

Cette organisation ne vaudrait rien sans des hommes particulièrement motivés et compétents, cela à tous les niveaux. La campagne d'Italie voit ainsi le début de la collaboration parfaite établie entre Napoléon et Berthier, qui devient son chef d'état-major au début des opérations. Elle durera jusqu'en 1814 ! Au sein des généraux de divisions, Bonaparte (27 ans en 1796) peut compter sur quatre très bons généraux : Augereau (38 ans), Masséna (38

PAGNE D'ITALIE (1796-1797)
révolutionne la guerre !

Toute la légende de l'Empereur se retrouve dans ce tableau sur la bataille de Rivoli : le courage physique, mis en valeur par ce cheval tué sous lui, son génie stratégique, par ce regard qui ne cesse de scruter la bataille, son charisme par l'admiration de son état-major et de ses hommes, tous tournés vers lui. L'Ogre génial s'apprête à dévorer l'Europe...
Bonaparte à la bataille de Rivoli, tableau de Philippoteaux, RMN, Versailles et Trianon.

ans), La Harpe (qui meurt à 42 ans au combat le 10 mai 1796) et Sérurier (54 ans). 1797 voit également la promotion de Joubert (27 ans) qui se distingue particulièrement à Rivoli. Aux rangs inférieurs, les officiers français sont également des hommes de valeur et promis à un bel avenir : Lannes, Murat, Marmont, Bessières, Leclerc ou Lassalle...

Dans l'armée autrichienne, les principaux généraux dépassent tous la soixantaine (Beaulieu 71 ans, Würmser 72 ans, Alvinczy 61 ans) et ont fait leurs armes au cours des guerres de Frédéric II de Prusse, dont ils appliquent encore rigidement les méthodes... Seul l'archiduc Charles (25 ans), lors de la dernière phase de la campagne, fait preuve de plus d'initiative et de souplesse. Enfin, le corps de troupe de l'armée d'Italie, composé d'une majorité d'hommes du Midi de la France issus de bataillons de volontaires, est bien aguerrie par plusieurs campagnes et combats en montagne. Après plusieurs amalgames (le dernier date du 7 janvier 1796), les différences entre anciens bataillons de l'armée royale et bataillons de volontaires ont totalement disparus au sein des demi-brigades. L'armée d'Italie est par ailleurs réputée pour être animée d'un jacobinisme quasi militant, à l'exemple du général Augereau par exemple. L'infanterie constitue l'essentiel de l'armée.

La situation politique de l'Italie de 1796

Le découpage politique de l'Italie et le partage des zones d'influences entre les grandes puissances « voisines » (Autriche, Espagne ou France) résultent des traités qui ont marqué la fin de deux grandes guerres européennes de la première moitié du XVIII[e] siècle.

Les grandes lignes datent du traité de Rastadt de 1714 (guerre de Succession d'Espagne), les dernières modifications de frontières viennent du traité d'Aix-la-Chapelle de 1748 (guerre de Succession d'Autriche). Les quatre Etats principaux de la Péninsule sont aux mains d'adversaires de la jeune République française.

Le plus acharné, l'Autriche, contrôle directement la Lombardie (duchés de Milan et de Mantoue) et détient une position hégémonique, tant militaire que politique sur l'Italie. L'Espagne, en fait, la dynastie des Bourbons d'Espagne, est à la tête du royaume des Deux-Siciles (Naples, sud de l'Italie et Sicile).

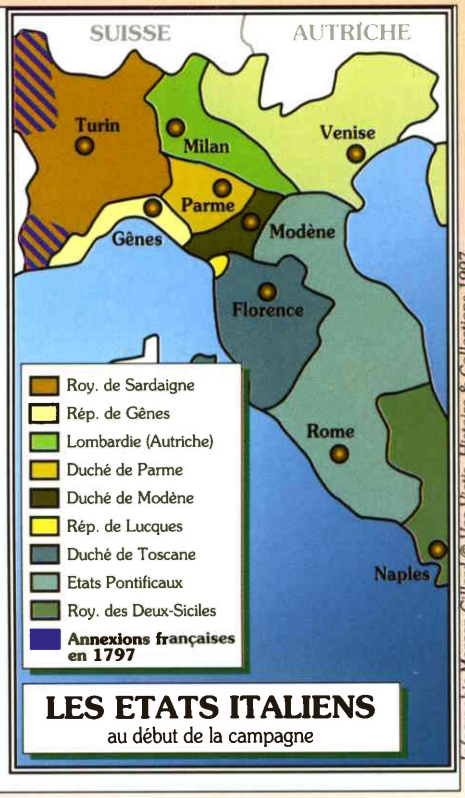
Le royaume de Sardaigne (Savoie, Piémont et Sardaigne) fait activement partie de Coalition anti-française. Enfin, la vieille République de Venise, officiellement neutre, est farouchement hostile aux idéaux répandus en Europe par la Révolution.

Pour les Etats de moindre importance, l'opposition à la France est généralement de mise, plus ou moins sous couvert de neutralité. Leur influence sur la campagne d'Italie de 1796-1797 est néanmoins mineure, ces Etats étant quasiment dépourvus de potentiel militaire. Dans la zone d'influence autrichienne, on trouve la république de Gênes et celle de Lucques ainsi que les petits duchés de Parme et Modène. L'Italie centrale est partagée entre le Grand Duché de Toscane, le seul Etat italien qui se tiendra vraiment à l'écart du conflit, et les Etats Pontificaux, plus vastes, eux aussi membres de la Coalition.

Bonaparte, dont la famille est originaire de Toscane, connaît parfaitement tous les méandres de la situation politique morcelée de l'Italie et les dangers qu'il pourrait y avoir à la « révolutionner » rapidement comme le souhaite le Directoire. Il veut frapper un grand coup et faire mentir définitivement le vieil adage populaire « l'Italie, tombeau des Français ».

Pour cela, son plan est tout autant militaire que diplomatique. Bonaparte souhaite obtenir des alliances durables avec les Etats qu'il s'apprête à conquérir. Comme il sait si bien le faire, il va souffler le chaud et le froid et imposer par la force ce qu'il n'obtient pas par la diplomatie.

L'Italie qui naît fin 1797 du traité de Campoformio n'a plus rien de commun avec celle « d'avant Bonaparte ». D'après Luigi Galanti, la campagne d'Italie a changé le cours de l'Histoire « *en abrégeant l'iter* (le cheminement) *de l'unité italienne par les idées de liberté, les espoirs, les actes de courage* ».



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

A l'inverse des Autrichiens ou des Sardes qui combattent encore le plus souvent en ligne, l'infanterie française n'hésite plus à se déployer en tirailleurs. Au combat, elle part à l'assaut en colonne ou en ordre mixte (alternance de bataillons en lignes et en colonnes). La cavalerie française est peu nombreuse (5 000 hommes) et mal montée au début de la campagne. Elle se renforce progressivement pour finir par surclasser la cavalerie autrichienne pourtant réputée, mais manquant d'ardeur. L'artillerie est initialement assez faible : un canon pour 1 000 hommes alors que Bonaparte en souhaitait 4 ou 5... Heureusement, grâce à la capture de canons autrichiens (dont le calibre est par chance identique au Gribeauval français) et aux efforts incessants de Napoléon pour en obtenir du Directoire, l'artillerie devient vite un des secteurs où la supériorité française est la plus écrasante.

Du point de vue de la discipline de l'équipement et du ravitaillement, l'armée française est particulièrement en état de faiblesse. Hommes et officiers sont souvent en haillons et ne trouvent leur subsistance que dans la maraude. Celle-ci tourne fréquemment au pillage systématique du pays et les généraux ont parfois bien du mal à contrôler leurs troupes. Bonaparte écrit au Directoire « *qu'il faut souvent fusiller, car il est des hommes intraitables qui ne peuvent pas se commander* ». Joubert dit « *qu'il commande à des bandes de brigands* »...

Au moment décisif de la bataille de Rivoli, le général de division Joubert prend la tête d'une demi-brigade pour lancer la contre-attaque victorieuse contre l'armée autrichienne. Tableau d'Auguste Debay, RMN, Versailles et Trianon.

Cependant, grâce à son pouvoir de conviction sans pareil, Bonaparte parvient à retourner ses défauts en sa faveur : il donne à l'armée, par des succès rapides, une confiance en elle inébranlable, il s'attache les hommes par sa propagande et ses récompenses. Il parvient à insuffler à l'armée d'Italie un esprit offensif qui manque dramatiquement aux armées adverses. La célèbre proclamation de Bonaparte (27 mars 1796) résume magnifiquement ce souffle irrésistible : « *Soldats vous êtes nus, mal nourris ; le Gouvernement vous doit beaucoup, il ne peut rien vous donner. Votre patience, le courage que vous montrez au milieu de ces rochers sont admirables ; mais ils ne vous procurent aucune gloire, aucun éclat ne rejaillit sur vous. Je vais vous conduire dans les plaines les plus fertiles du monde. De riches provinces, de grandes villes seront en votre pouvoir ; vous y trouverez honneur, gloire et richesses. Soldats d'Italie, manqueriez-vous de courage ou de constance ?* ».

Le modèle de la manœuvre en position centrale

Dès son arrivée, Bonaparte s'emploie a mettre l'armée d'Italie en état de prendre l'offensive. Il concentre les troupes dispersées le long du littoral, renforce les divisions de première ligne, fait bâtir des avant-postes fortifiés et organise les approvisionnements. Les troupes françaises forment un arc de cercle depuis Voltri jusqu'aux hautes vallées de la Roya et du Tanaro. Numériquement, elles sont en position d'infériorité : moitié moins d'hommes, pas de cavalerie (la cavalerie autrichienne est réputée une des meilleures d'Europe) et cinq fois moins de canons disponibles.

Les troupes coalisées, encore en quartiers d'hiver, se répartissent entre Coni et Novi : Colli avec l'armée sarde composée de rudes montagnards piémontais (20 000 hommes) est à droite, vient ensuite le corps autrichien de Provera (5 000 hommes) à Millesimo, celui d'Argenteau (10 000 hommes) de Dego à Acqui, et enfin l'armée principale sous le commandement de Beaulieu (30 000 hommes) entre Novi et Gavi. Ainsi, les deux masses principales sarde et autrichienne couvrent respectivement les routes de Turin et de Milan.

Cette disposition, reflet du contexte politique et du manque d'entente et de collaboration entre les alliés, va être mise à profit par Bonaparte pour son offensive initiale, modèle de la manœuvre en position centrale ou par lignes intérieures (voir encadré). Pourtant, c'est Beaulieu qui va prendre l'initiative d'attaquer les avant-postes français début avril 1796. Il croit l'armée d'Italie en marche sur Gênes le long de la côte et cherche à lui couper la retraite pour l'acculer à la mer. L'énergique et héroïque résistance des généraux Rampon et Cervoni va permettre à Bonaparte de déclencher son offensive sur le centre ennemi, tenu par d'Argenteau à Montenotte et Provera à Cosseria.

Une série de combats se tient du 12 au 15 avril (Montenotte, Millesimo, Dego), à l'issue desquels la séparation des Sardes et des Autrichiens est consommée, l'armée d'Italie se plaçant entre eux. Premier succès stratégique. Négligeant les instructions de Carnot d'attaquer en priorité les Autrichiens, Bonaparte se tourne alors vers les Piémontais. En effet, la neutralisation du Royaume de Sardaigne lui permettra de raccourcir sa ligne d'opération, de s'appuyer sur une base solide — les forteresses de Coni et Alexandrie — et de puiser dans les arsenaux sardes pour assurer sa logistique. Il sait aussi que Victor-Amédée III est le maillon le plus faible de la coalition.

Par une série d'attaques (Ceva, la Bicoque, Cherasco) et de manœuvres de débordement, l'armée d'Italie repousse les Piémontais jusque devant Turin. Bonaparte démontre alors sa capacité à optimiser l'utilisation de ses forces en fonction de la situation opérationnelle : les divisions postées en observation des Autrichiens sont régulièrement relevées, les ressources rendues disponibles sont immédiatement employées à l'attaque principale, la ligne d'opérations est constamment réorganisée. Comprenant qu'il a affaire à plus fort que lui, le Roi de Sardaigne sollicite un armistice qui est signé le 28 avril.

Immédiatement, Bonaparte se tourne contre Beaulieu. Il a maintenant la supériorité numérique, l'avantage stratégique et surtout l'ascendant moral sur son adversaire. Celui-ci s'est retiré à Valence derrière le Pô avec l'objectif de retarder la progression des Français dans l'attente de renforts venus du Tyrol. Sans équipage de pont, Bonaparte ne peut tenter un assaut frontal. Il conçoit alors une manœuvre de débordement en envoyant par une marche foudroyante l'élite de son armée franchir le fleuve à Plaisance. Ainsi, il tourne toutes les positions défensives que Beaulieu aurait pu lui opposer et se place en position de lui couper la route du Tyrol. Le général autrichien, ne voulant pas risquer une bataille à fronts renversés, est contraint à une retraite facilitée par les difficultés des Français à traverser le Pô.

Ci-dessous : *le général Bonaparte au pont d'Arcole*, tableau d'Antoine-Jean Gros, RMN, Versailles et Trianon.

Petit aperçu de psychologie napoléonienne

La campagne d'Italie est la première « chance » offerte à Napoléon pour prendre en main son destin, qu'il pressent lui-même exceptionnel. L'enjeu et la pression à porter sur ses seules épaules sont donc énormes. Quand Bonaparte arrive à Nice, il vient juste de se marier avec la ravissante Joséphine de Beauharnais, et c'est un fait capital pour expliquer son comportement durant la campagne, dans un état physique et mental des plus « préoccupants ».

Parlons d'abord santé. D'après Yves Amiot, Bonaparte est paludéen à coup sûr et probablement tuberculeux. Il souffre également de rétention urinaire et traîne une gale depuis le siège de Toulon. Cela se traduit par un teint quasi verdâtre, une maigreur excessive et une impression générale de fragilité maladive.

Ses différents maux, qui n'arriveront jamais à vaincre sa farouche volonté ni à le paralyser, même temporairement, ont cependant des répercutions certaines sur son attitude. Elles concourent à une sorte de surexcitation générale de sa personne : insomnie, agressivité voire frénésie. Dès cette époque, Bonaparte « brûle sa jeunesse » par un rythme de travail et une absence de sommeil qui pourrait nous sembler délirants.

Venons en maintenant à son état sentimental. Bonaparte a quitté Joséphine le lendemain de son mariage pour l'Italie. Cette dernière, alors plus intéressée par la vie parisienne et la cour que lui fait un certain Hippolyte Charles que par l'avenir de son mari, parvient à le convaincre qu'elle ne peut pour l'instant l'accompagner. Jusqu'à la prise de Milan, Bonaparte brûle littéralement d'amour pour son épouse, ses lettres enflammées en témoignent. Cet état perpétuel de passion amoureuse contribue dès lors, autant que son état de santé, à la surexcitation générale évoquée plus haut.

Après l'arrivée de Joséphine venue le rejoindre sur ordre de Barras (mais accompagnée discrètement du lieutenant Charles), les choses deviennent plus complexes. Bien que se refusant à voir et à admettre que Joséphine le trompe, Bonaparte alterne des phases d'amour béât et de suspicion vengeresse. Ce n'est qu'à la fin de la campagne, après avoir définitivement dompté les Autrichiens, qu'il parviendra également à prendre la mesure de Joséphine.

Il s'en détachera progressivement, avec des phases de rechute, mais il ne « dépendra » plus jamais d'elle. Il renvoie aussi le lieutenant Charles à Paris à la première occasion ! Parallèlement, il sent combien Joséphine, que Paris appelle déjà « Notre Dame des Victoires » et qui a conquis Milan de son charme, peut lui être utile avec ses relations « biens placées ». Malgré la pression hostile du clan Bonaparte qui la déteste, il fera donc avec !

La conclusion qui s'impose nous est fournie par Yves Amiot : « *De voir le vainqueur de l'Italie, au sommet de sa gloire, se transformer tantôt en amoureux transi, tantôt en cocu magnifique, a laissé pantois bien des historiens. Et pourtant l'amour exaspéré de Bonaparte a compté sûrement dans sa rage de vaincre. En battant les Autrichiens, il a en quelque sorte battu plus d'une fois Joséphine par procuration. Il lui fallait bien décharger ses humeurs.* »...❐

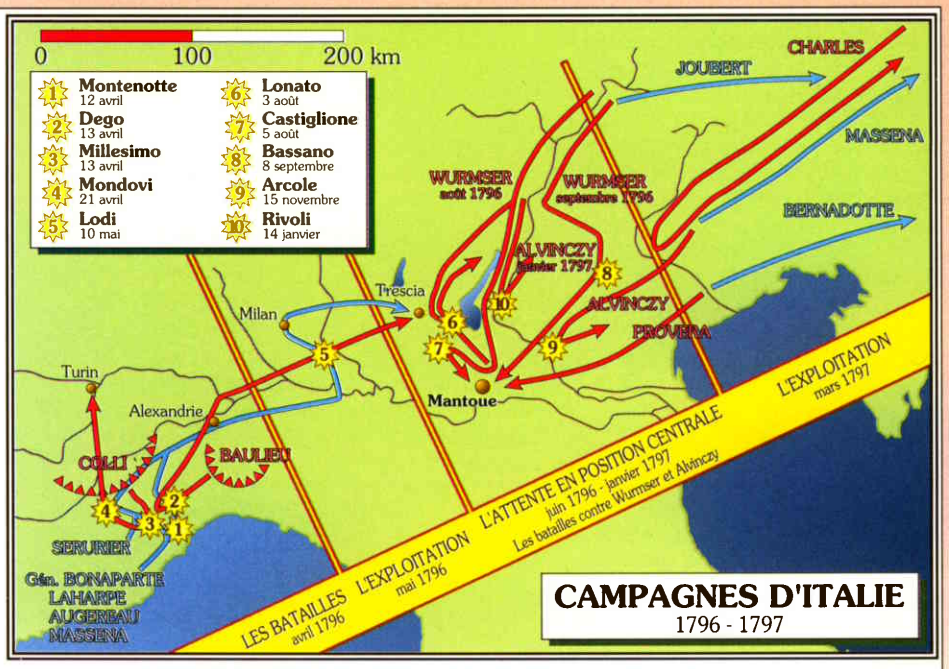
Une campagne « pensée » avant d'être « jouée »

La campagne d'Italie de Napoléon Bonaparte se distingue par son degré extrême de préparation.

Après s'être fait remarqué glorieusement au siège de Toulon, le jeune Bonaparte est nommé général de brigade. Protégé par Augustin Robespierre, frère de l'Incorruptible (Maximilien Robespierre) au pouvoir à Paris, il se voit confier une mission diplomatique auprès de la République de Gênes en juillet 1794, afin de sonder les intentions de celle-ci vis à vis de la France. Il y acquiert une expertise de la « question italienne » et devient le conseiller le plus écouté de la Convention pour la mise au point des opérations militaires de l'armée d'Italie. Bonaparte est ainsi à l'origine des plans d'opérations qui aboutiront aux offensives restreintes de 1794 (Oneille et Saorge, puis Dego).

Il conçoit dès lors un plan stratégique général pour une conquête de l'Italie du Nord, basé sur des manœuvres visant à séparer les différentes armées ennemies pour les battre successivement. Après le coup d'Etat du 9 thermidor, qui voit la chute de Robespierre, Bonaparte est emprisonné 15 jours, soupçonné d'amitié trop prononcée avec les anciens maîtres de la République. Libéré, mais pas pour autant réhabilité, il obtient en août 1795 un emploi au comité de la guerre (chef du bureau topographique) et est chargé d'élaborer des plans de campagne... Il ressasse sans arrêt son plan pour l'Italie, le détaille à l'extrême, étudie et mémorise les cartes et inonde littéralement Carnot de ses propositions !

Définitivement remis en selle par son rôle de capital le 13 vendémiaire (il sauve la République d'un coup d'état royaliste), Bonaparte qui continue inlassablement à transmettre ses plans pour l'Italie, doit encore attendre. Ce n'est qu'après le relatif échec du général Schérer, qui bien que victorieux à Loano en novembre 1795 (en suivant les plans du stratège corse...), se révèle incapable d'aller plus loin, qu'il obtient à sa place le commandement de l'armée d'Italie. Lorsque le 31 mars 1796, il passe pour la première fois en revue ses troupes à Nice, une chose est sûre, son plan de campagne, après trois ans de préparation minutieuse et intensive, est au point ! La suite va d'ailleurs le prouver... ❐



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

Après quelques combats de retardement (Fombio, Codogno), son arrière-garde est atteinte à Lodi dont le pont est enlevé de force par une colonne de grenadiers emmenés par leurs généraux sous une mitraille épouvantable. Vaincu, Beaulieu se retire derrière l'Adige. Bonaparte entre à Milan le 15 mai. Il prend immédiatement des dispositions pour assiéger la place stratégique de Mantoue et placer ses divisions dans l'attente de la contre-attaque autrichienne.

Le triomphe de la volonté

L'inaction de Moreau et Jourdan, lesquels n'entrent en campagne qu'en juin, a permis à l'Autriche de retirer d'Allemagne le Feld-maréchal Würmser et 30 000 hommes afin de reprendre l'offensive en Italie et débloquer Mantoue. Bonaparte, malgré ses demandes répétées au Directoire, ne reçoit pas de renforts. Il est de nouveau en situation d'infériorité numérique et doit judicieusement placer ses forces pour se couvrir. Heureusement, la région de l'Adige est un terrain très propice à l'attente stratégique. Les chaînes de montagnes et le lac de Garde constituent autant de barrières séparant les colonnes ennemies en marche, qui ne peuvent ainsi se soutenir mutuellement. A contrario, les divisions françaises sont placées sur de très fortes positions (Salo, La Corona, Peschiera, Legnago), à peu de distance les unes et autres, les communications étant aisées. Les Français peuvent ainsi faire face à toute attaque et se concentrer rapidement, en 24 ou 48 heures, sur le point le plus menacé.

Würmser veut envelopper l'armée française en descendant de chaque côté du lac de Garde avec deux fortes colonnes de 25 000 hommes. L'attaque est déclenchée fin juillet simultanément sur toutes les positions françaises. Quasdanovitch progresse dans la vallée de la Chiese, repousse Sauret et occupe Brescia, menaçant la ligne de communication des Français vers Milan. Würmser pousse Masséna devant lui dans la vallée de l'Adige et progresse vers Vérone et Mantoue.

Bonaparte décide alors, superbe vision de stratège, de lever le siège de Mantoue (et de sacrifier tout le matériel de siège) et de concentrer l'ensemble de ses forces au sud du lac pour se donner la possibilité de battre les deux colonnes ennemies séparément. La manœuvre en position centrale, là encore. Sachant Würmser plus préoccupé de délivrer Mantoue (objectif devenu secondaire, mais le vieux maréchal de 72 ans est un homme du XVIII[e] siècle, avec ses guerres de places) que de battre les Français, il décide de se porter contre Quasdanovitch. Ce dernier est battu lors des deux combats de Lonato et forcé à la retraite.

L'Autriche lance alors une troisième armée en Italie sous le commandement d'Alvinczy. Répétant l'erreur de Würmser, ce dernier divise ses forces et avance en deux colonnes séparées à l'est de l'Adige, toujours dans le but de délivrer Mantoue. Bonaparte, dont les communications ne sont pas menacées, peut concentrer ses forces face à l'armée autrichienne rassemblée autour de Caldiero. Ces trois jours de combats et de manœuvres dans les marais deviendront célèbres sous le nom de bataille d'Arcole, surtout du fait de l'hagiographie napoléonienne qui glorifie la fameuse attaque du pont emmenée par le général en chef, le drapeau à la main (son aide de camp Muiron y trouve la mort en le protégeant de son corps). L'armée d'Alvinczy, décimée et contournée, doit faire également faire marche arrière.

Il était temps pour l'armée française qui est pareillement épuisée et incapable de supporter le moindre effort supplémentaire. Enfin, quelques renforts, infanterie et cavalerie, lui parviennent. Bonaparte profite du répit pour réorganiser ses forces. Pour la première fois, Bonaparte a été au bord de la défaite, mais son énergie incroyable et sa foi en « son étoile » sont venues à bout de l'adversité. Arcole est le tournant de la campagne. Les Autrichiens ne retrouveront plus jamais l'initiative...

La stratégie de Bonaparte

Pour sa première campagne à la tête d'une armée, Bonaparte applique une idée simple : lorsque l'on est en position d'infériorité, il est préférable de concentrer ses forces, de contraindre l'ennemi à diviser les siennes et de le battre ainsi en détail grâce à une supériorité relative lors de chaque bataille. Ce type de manœuvre, dite en position centrale ou par lignes intérieures, il l'appliquera aussi bien pour prendre l'offensive au début de la campagne, que pour attendre en position défensive les attaques successives de Würmser et Alvinczy.

Pour réussir, il faut que le contexte politique (divergences stratégiques des coalisés au départ) ou la géographie (parallélisme des voies d'accès depuis le Tyrol vers l'Italie) permettent la division des forces ennemies. Alors, il est possible de concentrer ses propres forces, disposées de façon à pouvoir se soutenir les unes les autres, pour les battre séparément. Conforté par les brillants succès remportés selon ce principe, Bonaparte l'appliquera aussi bien au niveau tactique (bataille de Rivoli) que bien plus tard, au niveau stratégique et diplomatique. ❐

L'exploitation diplomatique et politique de la victoire

Deux mois après, Alvinczy revient, toujours en divisant ses forces, toujours par la vallée de l'Adige. Alors qu'une diversion autrichienne porte sur Vérone et Legnago, le gros de l'armée repousse Joubert de La Corona vers le plateau de Rivoli. Bonaparte porte toutes ses réserves sur ce point par une série de marches de nuit et parvient à contenir puis battre les Autrichiens lors des batailles de Rivoli et de La Favorite. C'en est fini de Mantoue qui capitule le 2 février 1797, scellant la domination définitive des Français sur le nord de l'Italie.

Magnifique carré français à la bataille de Montenotte, premier engagement de la campagne d'Italie de 1796.
La redoute de Monte Legino, tableau de René Berthon, RMN, Versailles et Trianon.

Les gouvernements à Vienne et à Paris comprennent enfin que désormais le sort de la guerre se joue en Italie. L'Empereur d'Autriche forme une nouvelle armée sous le commandement de l'archiduc Charles, qui vient de battre Jourdan et Moreau. On racle les fonds de caserne et on procède à des levées de volontaires à Vienne. Le Directoire envoie des renforts significatifs, la division Bernadotte notamment, à Bonaparte. Ce dernier dispose maintenant de 50 000 hommes et va reprendre son offensive, avec comme objectif Vienne !

Il bat successivement Charles sur le Tagliamento, à Tarvis, à Neumarkt. Début avril 1797, l'armée française atteint les hauteurs de Semmering. Vienne est à portée de main. L'Autriche, menacée au cœur de son empire, sollicite un armistice dont les prémisses sont signés à Leoben par Bonaparte. Encore une fois, il a agi de sa propre initiative et pratiqué vis à vis du pouvoir de Paris la politique du fait accompli.

Le bilan brut de la campagne est fulgurant : cinq armées successivement battues, 150 000 prisonniers, 170 drapeaux, plus de 1 000 pièces d'artillerie, cinq équipages de pont. Politiquement, le contexte initial est bouleversé : le Royaume de Sardaigne, Gênes, Modène, Naples, les Etats pontificaux, ont signé des conventions avec la France. La vieille République de Venise, ayant mené une politique sournoise et hostile encourageant l'agitation anti-française, est purement et simplement rayée de la carte et offerte en compensation à l'Autriche ! Les Français ouvrent la voie à la constitution de la République Cisalpine, qui regroupera les Républiques cispadane et transpadane, en organisant un « parti de la France » dans les territoires occupés.

Bonaparte, qui séjourne au château de Mombello, dirige le mouvement et intervient dans toutes les affaires, même diplomatiques. Il est sollicité pour régler un différent entre Grisons et Valtelins, affaire pourtant strictement intérieure à la Suisse. Plus encore, il intervient directement dans la vie politique en France. Le Directoire est menacé par un retour en force de la réaction de droite. Barras manœuvre avec Hoche pour approcher des troupes de Paris, le général est démasqué et discrédité. Il ne reste plus que Bonaparte, et Barras se pose ouvertement la question de « *qui le sauvera de ce sauveur ?* ». Bonaparte sent que son heure n'est pas encore venue et il délègue le général Augereau, jacobin convaincu, qui met fin au complot Pichegru.

Le Directoire, soucieux de disposer de plusieurs héros populaires, envisage une reprise des hostilités contre l'Autriche et pousse Hoche à marcher sur Vienne à la tête des armées de Sambre et Meuse et de Rhin et Moselle réunies. Bonaparte arrache alors de ce pouvoir faible la délégation pour négocier la paix sur la base des préliminaires de Leoben. Il accélère les négociations, néglige un ordre de reprise des hostilités, et obtient la signature du traité de Campo-Formio le 17 octobre 1797.

Bonaparte est devenu un homme encombrant. On tentera de s'en débarrasser l'année suivante en l'envoyant en Egypte ou il rêve d'égaler Alexandre. Mais il est trop tard et Barras se rend bien compte de l'erreur qu'il a commise. En donnant un commandement secondaire à ce petit général qu'il jugeait sans envergure, il lui a donné accès à la gloire militaire, au rayonnement politique, et surtout à la popularité. La campagne d'Italie est en fait l'acte fondateur du Premier Empire. ❐

BIBLIOGRAPHIE

Bonaparte en Italie - naissance d'un stratège, de Stéphane Béraud, Bernard Giovanangeli Editeur, 1996 : théorie et mise en pratique de la pensée militaire de Napoléon, cartes, schémas et graphiques à l'appui.

La fureur de vaincre - campagne d'Italie (1796-1797), d'Yves Amiot, Flammarion, 1996 : le meilleur récit épique de la campagne publié récemment.

Napoléon Bonaparte - la première campagne d'Italie (1796-1797), de Jean Tranié et J.-C. Carmigniani, Pygmalion 1990 : l'histoire complète de la campagne somptueusement illustrée.

La Liberté en Italie (1796-1797), Revue du Souvenir Napoléonien / Centre d'Etudes et d'Histoire de la Défense, 1996 : collections d'articles de spécialistes de la période sur des aspects peu connus de la campagne (franchissements des rivières, auxiliaires italiens, état d'esprit des armées, etc.).

De Rivoli au Risorgimento italien - Napoléon et la bataille du 14 janvier 1797, de Luigi Galanti, 1991 : ce guide du Musée de Rivoli Veronese et ses lumineuses notes historiques nous donnent le point de vue italien sur la campagne d'Italie et ses conséquences.

Dictionnaire napoléon, sous la direction de Jean Tulard, Fayard 1995 : l'outil de référence sur la période.

DE HATTIN A ARSOUI

Saladin et la Troisième crois

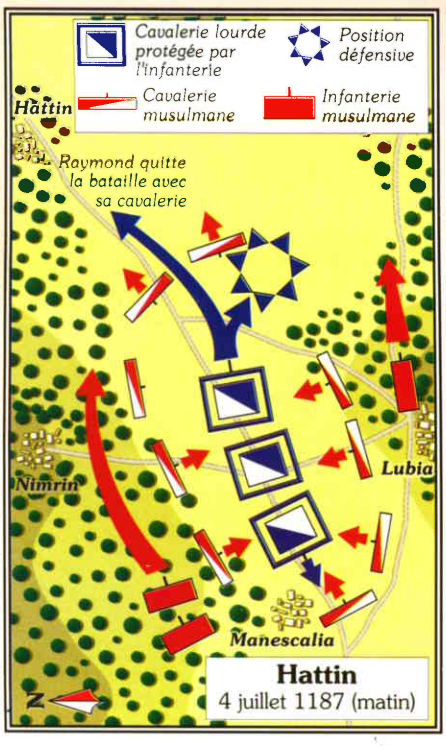
EN 1187, le désastre d'Hattin menace toute l'œuvre des Francs en Terre sainte. Face à Saladin, brillant général musulman, la Troisième croisade sera cette fois-ci mené par les rois d'Occident.

Par Yves BUFFETAUT

Après les fantastiques exploits de la Première croisade et la conquête de la Terre sainte, les Etats croisés se retrouvent dans une difficile position défensive, face à une réaction musulmane rassemblée.

Juste après la conquête de la Ville sainte en effet, grâce à la personnalité des premiers rois croisés, des hommes d'état conciliateurs et habiles, le royaume de Jérusalem parvient à survivre et même à dominer largement le morcellement musulman qu'il côtoie. On en arrive au paradoxe que ce royaume apparaît aux yeux de nombreux chefs musulmans comme un voisin nécessaire, indispensable à l'équilibre de la région.

Les rois de Jérusalem savent également s'entendre avec l'empire byzantin et cette sagesse leur permet de maintenir pendant des dizaines d'années un Etat franc fort en pleine région musulmane. Comme l'écrit René Grousset, « *La seule épopée qui compte est la grandeur qui dure. La véritable épopée franque, elle est dans cette continuité tenace et sans éclat de la dynastie de Jérusalem bien plus que dans les chevauchées romantiques des paladins et dans l'ébranlement des multitudes* ».



Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997

En 1186, la mort du roi Baudouin V pose un problème de succession, car s'éteint avec lui la lignée masculine des rois de Jérusalem. Le comte Raymond III de Tripoli, son cousin, aurait dû lui succéder, mais les templiers et l'aventurier Renaud de Châtillon [1] lui font préférer Guy de Lusignan, qui ne se révèle pas à la hauteur de sa tâche. Un an plus tard, Saladin saura en profiter.

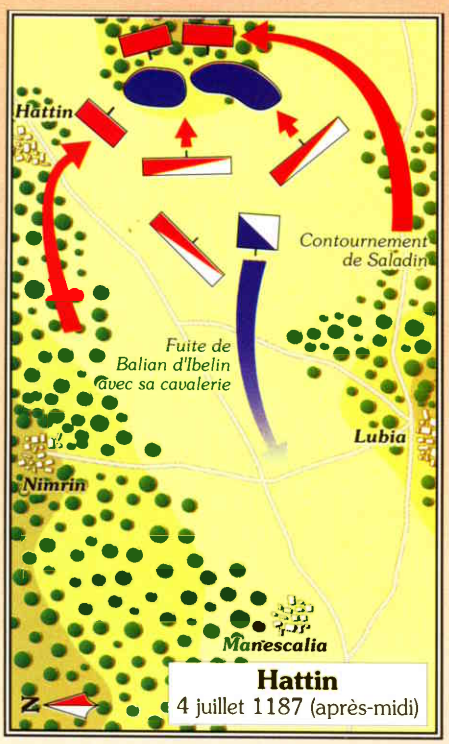
Le redressement musulman et Saladin

A la fin du XI[e] siècle, les seigneurs musulmans passent plus de temps à s'entre-déchirer qu'à combattre les croisés. Même Tughtekîn, qui règne à Damas et qui est de toutes les opérations contre les croisés, pense avant tout à établir l'hégémonie de Damas sur ses voisins musulmans. Le redressement musulman commence au tout début du XII[e] siècle, mais ne trouve un véritable aboutissement qu'avec Saladin le conquérant (de son vrai nom Salah al-Dîn). Ce dernier est un kurde, appartenant à une famille de petite noblesse de la Grande Arménie. Il n'a aucun rapport avec les dynasties musulmanes d'alors et apporte du sang neuf.

Appelé par Nûr al-Dîn, le nouveau chef de la Syrie musulmane, à la conquête de l'Egypte, Saladin refuse de lui remettre sa prise. Nûr al-Dîn, craignant que la division des musulmans ne profite aux croisés, se résout à le laisser faire. A la mort de ce dernier, Saladin a tôt fait de prendre à ses héritiers la Syrie musulmane, ce qui lui permet de dominer toutes les terres islamiques qui entourent le royaume franc de Jérusalem.

Saladin est un homme jeune et enthousiaste et les historiens européens l'ont souvent montré comme un héros généreux, sage et supérieur à tous ses contemporains. Il est cer-

Suite de l'article page 39



Infographie Morgan Gillard © *Vae Victis*, Histoire & Collections 1997

tain qu'il possède ces qualités, mais il ne faut pas oublier non plus qu'il est calculateur et pas toujours d'une lucidité extrême. Sa duplicité, qui est cependant essentielle à un homme d'état, se révèle au moment de son opposition à Nûr al-Dîn, après la conquête de l'Egypte. Pour s'opposer au seigneur de Damas et Alep, il s'appuie purement et simplement sur le royaume franc de Jérusalem !

Organisateur hors pair, Saladin est aussi un bon soldat, un grand seigneur, généreux même envers les chrétiens vaincus, de telle sorte qu'il dégage une séduction évidente, qui transparaît même chez les chroniqueurs latins. Cela dit, il commet plusieurs erreurs qui coûteront cher à ses successeurs. La première d'entre elles est sa volonté de partager son butin avec ses lieutenants. Cette honnêteté ne lui réussit pas, car son armée, de type féodale, est composée de troupes dépendant de plusieurs émirs. Ces derniers, à la fin de la campagne victorieuse contre les croisés, exigent de retourner chez eux avec leur butin, de telle sorte que Saladin ne peut achever sa victoire. Cette incapacité à gagner de façon irrémédiable va permettre à la Troisième croisade, en s'appuyant sur les têtes de pont conservées par les Francs à Tyr, Tripoli et Antioche, de reconquérir la plus grande part du terrain cédé à Saladin.

La bataille d'Hattin

La campagne de Saladin pour la conquête du royaume de Jérusalem débute en mars 1187. Il proclame la Djihad, la guerre sainte et attend des renforts. Le 1er mai de la même année, une première bataille sur le sol du royaume de Jérusalem voit le succès des troupes de Saladin. Une centaine de chevaliers latins sont tués et le moral des musulmans s'accroît considérablement. Les deux armées se concentrent ensuite et la bataille décisive est livrée à Hattin, près du lac de Tibériade, le 4 juillet 1187.

Les forces en présence sont considérables. Les chroniqueurs avancent des chiffres très différents, mais l'Historia Regni Hierosolymitani donne une composition de l'armée franque généralement considérée comme proche de la réalité. La voici :

1 000 chevaliers
1 200 chevaliers mercenaires
7 000 fantassins mercenaires
4 000 turcopoles
25 000 fantassins.

Cela représente donc plus de 38 000 hommes.

L'armée de Saladin se compose de troupes plus difficiles à évaluer, mais comptant au moins 12 000 mamelouks et un très grand nombre de volontaires, probablement autour de 80 000. Le chiffre le plus bas indiqué par un chroniqueur latin est de 25 000 volontaires, le plus élevé, totalement irréaliste, de 700 000 !

Cela signifie que dans l'hypothèse la plus basse, les deux armées sont de taille à peu près égale, mais dans une hypothèse moyenne, les musulmans sont environ deux fois plus nombreux. Les armées sont commandées d'un côté par le roi Guy, de l'autre par Saladin. La bataille est donc décisive.

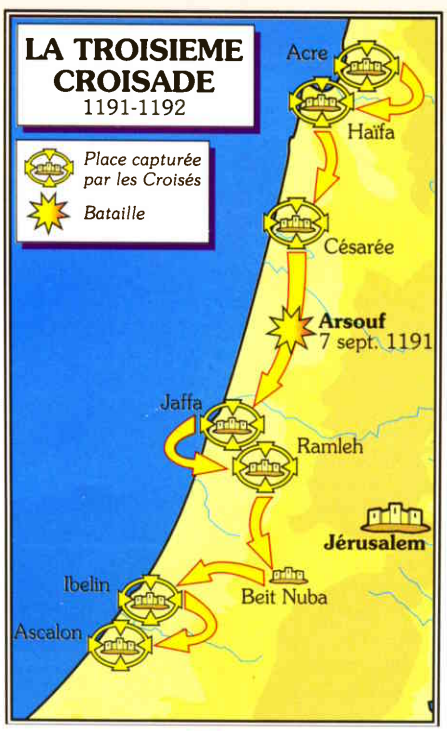
Dès le début, elle commence mal pour les Francs, qui avancent dans un piège tendu par Saladin. Celui-ci ayant l'avantage du terrain, a établi le gros de son armée sur une colline qui bloque le passage à l'armée latine, par ailleurs trop étalée en profondeur en raison des attaques incessantes lancées sur les flancs par de faibles éléments musulmans.

La bataille est livrée le 4 juillet et les hommes de Saladin, qui se sont emparés du seul ruisseau du secteur, peuvent assoiffer les Francs. L'infanterie latine, ainsi privée d'eau, refuse purement et simplement de combattre. Les musulmans jouissent alors d'une supériorité numérique écrasante, mais les chevaliers d'Occident ne sont pas de minces combattants. De multiples assauts musulmans sont brisés les uns après les autres et les Francs contre-attaquent, occasionnant de lourdes pertes aux troupes de Saladin.

Pour en finir, Saladin ordonne à ses hommes de mettre le feu aux prairies et la fumée aggrave encore le martyr des chevaliers dont la soif est atroce. Les attaques musulmanes qui suivent sont à nouveau battues, mais le nombre des chevaliers ne cesse de diminuer et les 150 derniers se regroupent autour du roi Guy et attendent la fin. Celle-ci ne tarde pas et le dernier assaut musulman vient à bout des survivants. Le roi Guy est capturé, de même que son frère et de nombreux autres seigneurs. Quelques-uns ont réussi à s'échapper, notamment Raymond de Tripoli, le meilleur stratège franc.

Saladin ne fait pas preuve d'une générosité aussi grande qu'on a bien voulu l'écrire. Il ordonne ainsi d'exécuter tous les chevaliers des ordres religieux, notamment les templiers et les hospitaliers. La plus grande part de l'infanterie part en esclavage. Il semble qu'il ait tué de sa propre main Renaud de Châtillon, ce que ne regretteront certes pas les autres seigneurs croisés !

La victoire d'Hattin est complète, puisque presque toute l'armée du royaume franc a été détruite, capturée ou tuée. Faisant alors preuve d'une diplomatie habile et démontrant à plusieurs reprises sa mansuétude, Saladin fait vite tomber les principales places-fortes croisées et entre dans Jérusalem mal défendue le 20 septembre.



Infographie Morgan Gillard © *Vae Victis*, Histoire & Collections 1997

La bataille d'Arsouf

Toutefois, la victoire de Saladin a été coûteuse en hommes et ses armées épuisées ne parviennent pas à s'emparer des dernières forteresses côtières franques. Les Européens, en état de choc après la prise de Jérusalem, réagissent promptement en lançant la Troisième croisade, à l'instigation de Philippe-Auguste, de Richard Cœur de Lion et de Frédéric Barberousse (l'armée de ce dernier se délite après sa mort par noyade en Turquie).

Le succès de cette croisade se décide à Arsouf, le long de la route côtière où l'armée croisée, qui compte à la fois des chevaliers francs de Syrie et des croisés fraîchement arrivés d'Europe, est attaquée par les troupes de Saladin, qui les surclassent à trois contre un.

Richard, se doutant d'une attaque, a organisé son armée de façon très structurée, avec une avant-garde de templiers, une arrière-garde d'hospitaliers et avec des chevaliers bien choisis au sein de toutes les divisions, afin de maintenir une bonne cohésion dans la bataille. Après trois jours de harcèlement, les musulmans n'ont pas réussi à rompre les rangs croisés. Saladin décide alors de lancer une attaque générale contre l'arrière-garde, près de la forêt d'Arsouf.

Les musulmans échouent à nouveau et la contre-attaque lancée par les hospitaliers, puis par toute l'armée, se transforme vite en déroute pour les troupes de Saladin, qui perdent 7 000 hommes, dont 32 émirs, les croisés ne laissant que 700 hommes sur le terrain, dont un seul seigneur d'importance.

Cette bataille n'est toutefois pas décisive. Elle ne provoque pas un effondrement des armées musulmanes et Jérusalem ne sera pas reconquise. Il faudra encore attendre plus de trente ans avant une restitution bénévole de Jérusalem à la chrétienté. Il n'empêche que le succès de la 3e croisade rétablit un royaume franc en Terre sainte, dont la capitale est Saint-Jean d'Acre.

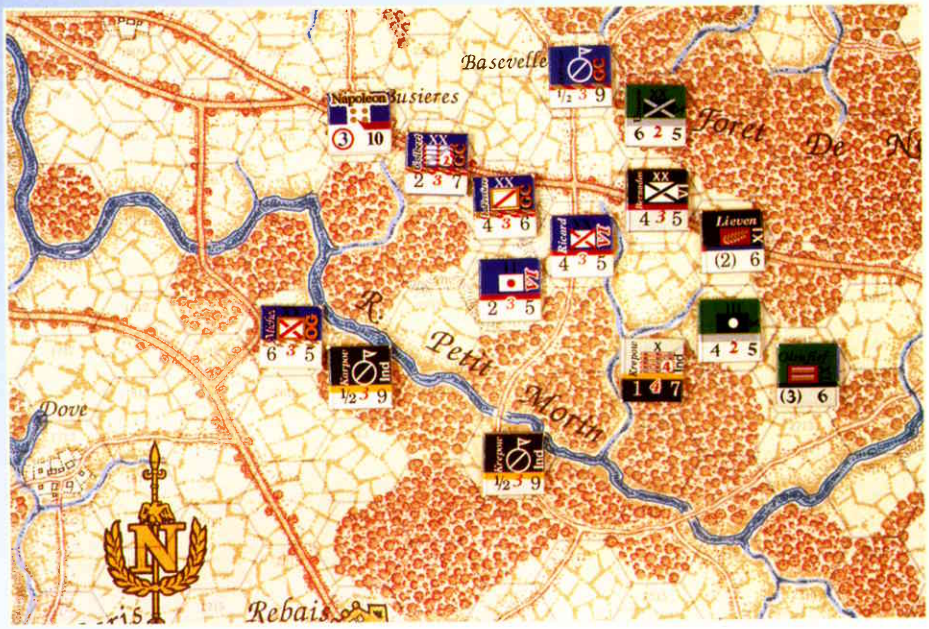
Plusieurs rois y mèneront une politique saine, de 1192 à 1225, puis le royaume sera rattaché au Saint-Empire romain germanique, à l'époque de Frédéric II. La royauté franque, toutefois, ne pourra réellement se rétablir dans ce qu'elle avait de meilleur, comme avant l'arrivée de Saladin et la bataille d'Hattin. ❐

1. Renaud de Châtillon est l'incarnation même du chevalier aventureux et sans scrupules, un véritable spadassin. Arrivé sans le sou en Terre sainte, il épouse rapidement la princesse Constance d'Antioche et devient un adversaire fanatique de l'Islam. Ses attaque sur les caravanes de pèlerins vers la Mecque seront l'une des causes de la guerre, et il est le seul prisonnier d'importance exécuté après Hattin.

THE SIX DAYS OF GLORY !

Les derniers jours de gloire

DERNIERE production napoléonienne en date de Clash of Arms, *The Six days of Glory* renoue avec la meilleure tradition du jeu d'histoire sur carte. Qualité, simplicité et fidélité historique sont les mots d'ordre de cette simulation opérationnelle de Kevin Zucker, qui a enthousiasmé *VaeVictis*.



Par Frédéric BEY

The Six Days of Glory porte sur ce qui pourrait devenir le sujet phare de l'année à venir dans le domaine du jeu d'histoire napoléonien, à savoir la campagne de France de 1814. En effet, son créateur, Kevin Zucker, vient de faire rééditer son célèbre *Napoléon at Bay* (chez Avalon Hill), qui retrace cette campagne dans son ensemble, et Clash of Arms travaille sur plusieurs épisodes de cette campagne pour sa série *La Bataille*.

Plus précisément, *Six Days* relate, à l'échelle de la division, la semaine la plus glorieuse pour Napoléon de la campagne de 1814. Entre les 9 et 14 février 1814, l'Empereur, puisant dans les dernières forces de son armée, étrille à trois reprises l'armée de Silésie de Blücher. Champaubert, Montmirail et Vauchamps résonnent comme Castiglione, Arcole ou Rivoli dans le cortège des victoires de Napoléon. On a en effet souvent comparé les campagnes de France (1814) et celle d'Italie (1796-1797). Napoléon y développe, de la même manière, son génie face à des adversaires supérieurs en nombre et en ressources.

L'Empereur, ayant gagné la « position centrale » entre les deux principales armées ennemies envahissant la France, opère un de ses fameux « coup de main ». Abandonnant l'armée de Bohème à sa timide marche vers Paris, il se jette sur l'armée de Silésie dangereusement éparpillée au sud de la Marne. Napoléon tombe d'abord à l'improviste sur le corps russe d'Olsufief qu'il taille en pièce à Champaubert le 10 février. Le 12, à Montmirail, se joue la plus importante des batailles, face à la contre-attaque des corps de Sacken (Russes) et York (Prussiens). Grâce à la concentration très bien organisée de ses troupes, Napoléon obtient un succès déterminant, malgré une poursuite freinée par le terrain détrempé de boue.

L'Empereur obtient finalement un succès plus limité le 14 à Vauchamps contre les restes de l'armée du Blücher qui parviennent à s'échapper en sacrifiant quelques bataillons. Au total, cette semaine a coûté 16 000 hommes (sur 56 000) et 47 canons à Blücher, les Français ne subissant que 4 000 pertes. Pour la dernière fois, et malheureusement sans grands effets tant la situation d'ensemble de la France était désespérée, la gloire du I^er^ Empire a brillé de tout son éclat.

Des règles parfaitement rodées

Au fil des jeux qu'il a créé, à l'échelle grand-tactique (le mythique *Quatre dernières batailles de Napoléon*) ou grand-opérationnelle (le plus récent étant *1807*), Kevin Zucker n'a cessé de perfectionner des mécanismes collant au plus prêt des réalités historiques. *Six Days* apparait comme le parfait aboutissement de ces vingt années de travail au service du jeu d'histoire. Les arbitrages ont été accomplis dans le sens de la clarté et de la simplicité tout en conservant la plus grande partie de la finesse historique des jeux précédents.

Prenons le choix de l'échelle : avec un rythme de trois tours de jeux par journée de temps réel (un de matinée, un d'après-midi, avec les inconvénients du dégel et de la boue, et un de nuit qui restreint les initiatives), la semaine de gloire se réduit à 19 tours jouables en 4 à 5 heures. Les trois scénarios, sur chacune des trois batailles (4 à 5 tours) sont tous, tests répétés à l'appui, bouclés en une heure. Les armées en présence sont de tailles raisonnables, 23 pions d'unités combattantes pour les Français, 26 pour leurs adversaires. Se lancer dans une partie de *6 Days* est ainsi à la portée du plus grand nombre, et notamment de ceux qui ont débuté avec les jeux en encarts de *VaeVictis*.

La séquence de jeux se décompose très classiquement, pour chaque joueur à tour de rôle, en trois phases. D'abord une phase de commandement et de réorganisation durant laquelle le joueur réorganise des unités éliminés auparavant, puis détermine lesquelles de ses formations sont activées par un commandant en chef et lesquelles doivent se résoudre à agir plus aléatoirement, selon l'initiative de l'officier à leur tête. Ensuite, une phase de mouvement, pendant laquelle toutes les unités commandées bougent d'abord, avant de laisser celles ne l'étant pas, tenter de le faire (test de leur initiative). Enfin, une phase de combats voit les différents affrontements être résolus (retraites préalables de cavalerie, bombardements, assauts) de façon somme toute classique (rapports de force).

La partie commandement, au centre des mécanismes du jeu, s'appuie sur les capacités des principaux généraux. Napoléon est ainsi capable à chaque tour d'activer trois formations, corps d'armée ou de cavalerie, étant à sa portée (2 à 4 hex. selon la nature du terrain) et directement trois unités (divisions). L'armée française dispose, en plus, de deux autres commandants en chef, Ney et Grouchy, pouvant activer une formation chacun (en général la leur, Jeune garde et réserve de cavalerie). Cela donne à chaque tour un potentiel de cinq corps pouvant se déplacer et combattre sans restriction du côté français !

En face, il n'y a que deux commandants en chef, Blücher et Sacken. Ils peuvent respectivement activer trois et deux corps d'armée mais ils démarrent la campagne assez loin de leurs troupes les plus avancées, ce qui oblige celles-ci à agir sur initiative. Pour ce qui est des officiers subalternes, le joueur français est avantagé par le meilleur niveau d'initiative de ses chefs. Ce phénomène est cependant compensé par le statut indépendant (sans pion chef sur la carte) de quatre divisions françaises, dont deux très puissantes (Leval et MacDonald). Leurs mouvements sont très difficiles à planifier jusqu'à ce que Napoléon puisse les commander directement.

Globalement le système de commandement est donc simple et réaliste : il y a deux types de généraux, les commandants en chef et leurs officiers subalternes, ainsi que des unités indépendantes. Aux joueurs de bien organiser et ré-orga-

niser son armée au fil de la partie pour lui donner le maximum de potentiel d'action.

Les six « plus » qui font aimer 6 Days

Au premier rang des réussites de *6 Days*, sa carte mérite une mention particulière. Dessinée par Rick Barber « à l'ancienne » et dans des tons sépias, elle reprend parfaitement les caractéristiques des cartes d'époque. Les détails sont magnifiques, des arbres bordant les routes aux châteaux ou villes fortifiées. Ce travail réussit à transporter les joueurs au début du XIX[e] siècle. Par contraste, les pions sont plus classiques. Leurs couleurs reprennent de façon stylisée celles des uniformes de l'époque. Ils sont surtout parfaitement lisibles et par la même facilement utilisables.

Le verso de chaque pions décrit la même unité après pertes au combat : il n'est pas nécessaire de fouiller des heures pour trouver le pion de remplacement adéquat, et la partie peut se dérouler sans qu'une foule de marqueurs ne vienne encombrer le champ de bataille. Seul le minimum reste requis (pont détruit par exemple) et les marqueurs de commandement ne demeurent sur la carte que pendant la première phase du tour de jeu. Troisième bon point pour la formule « aides de jeu sur la carte ». Les tables de combat, les compteurs de tour, de pertes subies ainsi que différentes cases pour stocker les unités à réorganiser ou détruites figurent de chaque côté de la carte en un exemplaire pour chaque joueur. Le graphisme discret, les couleurs en harmonie avec le reste de la carte et les caractères d'écriture « à l'ancienne » les fondent naturellement dans le décor.

Quatrième point et non des moindres, le caractère très intuitif des règles. Prenons un exemple, celui des limites d'empilement. La règle est très simple : la limite est de deux unités par hexagone sauf en cas de présence d'un général qui autorise alors l'empilement de toutes les unités du même corps (sans limite). On est très loin des jeux qui imposent un calcul des points d'empilement ou des vérifications constantes dans le livret. Il y a bien sûr pléthores d'autres point du même ordre, notamment pour les règles de mouvement. Sans rentrer dans le détail, marche forcée (marche de nuit) ou marche en colonne de route respectent la pure logique et ne posent pas le moindre problème d'interprétation. La règle est ainsi très vite mémorisée.

Le cinquième élément appréciable concerne les règles de ravitaillement. Pour un jeu qui se veut simple, elles auraient pu être négligées. Ce n'est pas le cas : il s'agit de maintenir une ligne d'une longueur maximale de 14 hexagones de route (libre de zones de contrôle ennemies) entre une des sources d'approvisionnement de l'armée, un train d'équipage (mobile) pouvant la prolonger, de 14 hex. également, et les unités combattantes. Lorsque que l'on sait que les trains d'équipage peuvent être capturés par un raid de cavalerie adverse, on découvre rapidement le problème piquant du bon ravitaillement de l'armée...

Enfin, le sixième « plus » que l'on peut mettre en avant se rapportent aux conditions de victoires. Pas d'artifice d'épicier sur des points de victoire d'objectifs géographiques. Gagne celui qui détruit le plus de points de force ennemi ou qui amène l'armée adverse à son niveau de démoralisation. Le Français doit en plus ne pas perdre plus d'un nombre limite de points de force (ses effectifs sont réduits). Dans le scénario de campagne, une échelle de trois niveaux de victoire est proposée, en fonction du niveau des pertes adverses et de l'ampleur de la démoralisation des ennemis. Tout match nul donne la victoire à Blücher... Tout cela est encore une fois limpide et historique : Napoléon devait tenter d'anihiler les forces adverses qui devaient elles-mêmes tenter de lui imposer les pertes les plus élevées au regard de sa dramatique infériorité numérique. D'expérience, d'après ce système, les parties sont toujours serrées, même si le joueur français peut croire, à tort, facilement l'emporter.

Le plaisir de jouer

Toujours à base de principes très simples, *6 Days* comporte quelques règles savoureuses pour pimenter des parties déjà très agréables. Le jeu « en aveugle » est possible grâce au très classique système d'utilisation de marqueurs « force cachée » sur lesquels ne figure que le drapeau de l'armée d'appartenance. Rien de vraiment original ici. La règle de jeu en équipe l'est beaucoup plus.

Chaque armée peut être partagée entre deux camps de plusieurs joueurs, et ceux-ci ne peuvent communiquer entre eux que par messages écrits, transportés par des aides de camps matérialisés par des pions se déplaçant sur la carte. A l'échelle choisie, on ne peut plus réaliste et plus simple ! Les aides de camp et leurs messages peuvent bien entendu être capturés...

Autre originalité : la règle concernant la cavalerie légère. Chaque unité de ce type peut être divisée en trois pions de détachements de reconnaissance, peu aptes au combat, mais utiles pour reconnaître le terrain, tromper l'ennemi ou menacer les lignes de ravitaillement adverses. Bien qu'elle ait peu d'influence sur l'issue de la campagne, l'utilisation de ces détachements est amusante et peut permettre d'affoler son adversaire.

Du fait des particularités géographiques du théâtre de la campagne, un autre point de règle revêt un caractère capital. L'armée coalisée de Blücher progresse vers Paris parallèlement à trois rivières : la Marne au nord, le petit et le grand Morin au sud. Ces rivières ne sont traversables que par des ponts peu nombreux, sur la Marne notamment. Il est possible de détruire et de réparer ces ponts (avec un peu de temps...). L'espoir suprême de Napoléon peut être d'acculer ses ennemis vaincus à la rivière pour les détruire dans leur totalité. D'où l'importance de la règle qui confère à l'armée de Silésie la possibilité de construire un pont de bâteau grâce à un pion train d'équipage particulier. L'argument tactique peut également être renversé car, Napoléon ne disposant pas de pont de bateau similaire, Blücher peut développer ses manœuvres en se protégeant des cours d'eau. Un beau casse-tête stratégique...

Pour terminer, il reste à rappeler qu'il ne peut y avoir de grand jeu d'histoire sans un sujet excellent. *The 6 Days of Glory* nous comble de ce point de vue en couvrant en continu une semaine trépidante de campagne avec trois batailles d'importance au menu. Même si à l'échelle retenue, l'aspect tactique n'est pas primordial, le jeu n'en est pas moins complet : réflexion stratégique d'ensemble, élaborations d'opérations (une pour chaque bataille) et exécutions tactiques de celles-ci. Cette richesse du thème, le contexte historique poignant (les derniers sursauts de l'Empereur) alliés à des règles simples et rodées font de ce jeu une référence pour les années à venir ! ❐

THE 6 DAYS OF GLORY

Jeu en anglais édité par Clash of Arms, de complexité moyenne, comprenant une carte, 280 pions et marqueurs, un livret de règles avec notes historiques détaillées.

Qualités : produit d'une très grande qualité (graphisme, finition) et d'une accessibilité excellente grâce à des règles simples et intuitives. Originalité et intérêt de la situation stratégique. Large documentation historique.

Défauts : système de jeu en aveugle perfectible, règles peu illustrées et manquant d'exemples.

THE 6 DAYS OF GLORY, JEU NAPOLÉONIEN DE L'ANNÉE ?

Avec *6 Days*, les tendances d'évolution du jeux d'histoire sur carte se précisent et se confirment. Le phénomène, amorcé par GMT et Richard Berg, qui ont allégé leur jeu-monstre *The Three Days of Gettysburg* (1800 pions...) pour produire *Glory* ou qui publient une règle simplifiée pour *The Great Battles of Alexander* est devenu une nécessité !

Le principe est à chaque fois le même et s'adresse à un public plus large, mais tout aussi exigeant vis-à-vis de l'Histoire : moins de jets de dé, plus de facilité et de rapidité de jeu, tout en conservant le maximum de la finesse et de la rigueur historique mises au point pour les jeux d'origine. En effet, au moment où le jeu sur ordinateur se développe de façon exponentielle avec des atouts impressionnants (10, 20 ou 30 scénarios et la possibilité d'en éditer soit même, jouabilité quasi immédiate sans lecture fastidieuse de règles, partenaire « par défaut »), les éditeurs de jeu sur cartes n'ont plus beaucoup de temps pour réagir (cf. les problèmes de nombreux éditeurs américains). Les jeux en encarts, comme ceux de *VV*, sont une première réponse (simple, soignée, grand public et pas chère).

Comment envisager par contre un avenir à des jeux, encore trop nombreux, proposant une seule bataille ou une seule situation, avec un matériel souvent médiocre, voire laid, et des règles très lourdes à gérer (listes à tenir, cases à cocher, etc.), pour plus de 300 FF ? A l'inverse, *The 6 Days of Glory* offre aujourd'hui des qualités qui peuvent revitaliser le jeu sur carte : un matériel de qualité, des notes historiques éclairantes, des scénarios et des situations renouvelées (quatre plus deux variantes dans *6 Days*), des parties courtes et rythmées, des règles simples, concises et des aides facilitant l'accès aux subtilités du jeux (et non le contraire, comme c'est trop souvent le cas...), un prix qui reste raisonnable (280 FF). Sans aucune hésitation, c'est pour nous le jeu napoléonien de l'année ! ❐

UNITÉ d'élite de l'armée allemande pendant la Seconde Guerre mondiale, la Grossdeutschland sera de tous les combats, de la France à la chute du Reich. Nous vous proposons ici un historique de cette unité, accompagné de scénarios pour *ASL* et *Section d'assaut*.

GROSSDEUTSCHLAND
La division au casque d'acier

Par Philippe NAUD

Après des débuts modestes, la Grossdeutschland (GD) voit ses effectifs augmenter jusqu'à former plusieurs divisions. Dès sa formation, la GD devait constituer le noyau d'une nouvelle armée, imbue des idéaux nationaux-socialistes. Mais, en définitive, ni sa vaillance, ni son fanatisme, ne pourront empêcher la chute du Troisième Reich.

Dès 1919, la jeune République allemande est menacée par les extrémistes politiques qui veulent l'abattre. En janvier, à Berlin, la révolution spartakiste est écrasée dans le sang. Puis, en mars 1920, c'est une tentative de putsch menée par les militaires d'extrême-droite qui échoue. Par conséquent, il apparaît nécessaire de maintenir dans la capitale un régiment sûr, apte à mener des parades comme à assurer la protection du régime. Cette unité est mise sur pied un an plus tard et les divisions de la Reichswehr envoient des compagnies qui servent dans ses rangs par roulement.

Après avoir changé plusieurs fois de nom, le régiment adopte le titre de Wach Regiment Berlin (régiment de la garde de Berlin) en juin 1937. Un an plus tard, il fournit une escorte pour les déplacements de Hitler [1]. Le 14 avril 1939, l'unité est renommée Infanterie Regiment Grossdeutschland (régiment Grande Allemagne) sur l'ordre exprès du Führer. Promu régiment d'élite de la nouvelle Wehrmacht, l'I.R. GD accueille des volontaires venant de toute l'Allemagne.

A l'instar des formations de la Waffen-SS, il est une vitrine du national-socialisme. Si des unités de la GD continuent à assurer la garde du Führer et des parades à Berlin, le régiment est renforcé pour servir comme unité combattante.

A la fin d'octobre 1939, l'I.R. GD est transféré au sud-est de Bayreuth pour être réorganisé. A cette occasion, il prend comme insigne le célèbre Stahlhelm (casque d'acier). La structure du régiment est d'une facture classique (voir figure 1). Le 43e bataillon motorisé du génie lui est adjoint dans le cadre de sa mission : percer le front français sur la Meuse à Sedan aux côtés des Panzer de Guderian. Dans le même temps, les hommes du 3e bataillon, transportés par des avions Storch, doivent prendre à revers les chasseurs ardennais belges et gêner l'avancée de la cavalerie française dans le cadre de l'opération Niwi.

Le temps des victoires

Le 10 mai 1940, les forces allemandes passent à l'attaque sur le front ouest. L'opération Niwi fonctionne de façon quelque peu chaotique ; les Allemands coupent les fils téléphoniques belges, interrompant les liaisons des chasseurs ardennais qui ne reçoivent pas leurs ordres de repli et font perdre un temps précieux par leur résistance aux Panzer ! Les autres unités de la GD bousculent les cavaliers français et arrivent le 12 mai sur la Meuse. Le lendemain, le fleuve est franchi de vive force et le régiment avance au sud-est de Sedan. Le 14, il prend le village de Stonne mais essuie de violentes contre-attaques de la 3e division cuirassée de réserve et de la 3e division d'infanterie motorisée. La localité change plusieurs fois de mains et ce combat reste dans les annales de la GD comme l'engagement le plus dur de la campagne. Retiré du secteur, le régiment combat autour d'Arras et de Dunkerque du 20 au 29 mai. En juin, il prend part à l'offensive finale contre la France et entre à Lyon le 19.

Alors que se déroulent les préparatifs pour l'invasion de l'Angleterre, l'I.R. GD, cantonné à Paris puis en Alsace, est peu à peu renforcé. Il reçoit un bataillon d'artillerie, alors qu'un cinquième bataillon regroupant FlaK de 37 mm autopropulsés, autos blindées, motocyclistes et génie est créé. L'organisation des trois bataillons d'infanterie est modifiée par le renfort d'une cinquième compagnie avec FlaK de 20 mm, antichars de 37 mm et 50 mm et une section de pionniers. Il est un temps question d'employer l'unité pour attaquer Gibraltar, mais l'idée même de l'opération est abandonnée. C'est au contraire vers l'est que l'I.R. GD est envoyé.

Début avril 1941, il prend part à l'invasion de la Yougoslavie, sans rencontrer beaucoup de résistance... Pour la petite histoire, le lieutenant Fabich, du 1er bataillon, met alors sur pied Radio Belgrade, appelée à devenir célèbre grâce à la chanson Lilli Marlène, interprétée par Lale Andersen.

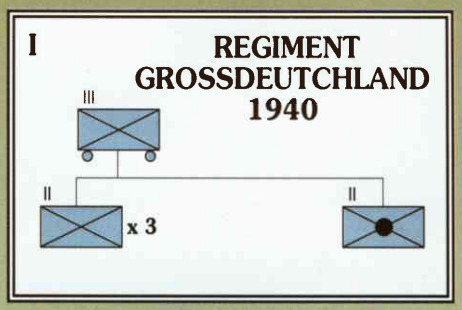
Front de l'Est : l'épreuve de vérité

Le 27 juin, cinq jours après le début de l'opération Barbarossa, le régiment monte en ligne. En juillet, il livre son premier combat à l'ouest de Minsk, franchit la Bérésina le 5 et le Dniepr le 11. La résistance russe est tenace mais l'avance allemande semble irrésistible. L'unité est engagée continuellement, avec seulement quatre jours de repos à la mi-octobre. Les pluies et la boue ralentissent l'avancée de la Wehrmacht qui cherche encore à prendre Moscou. Du 29 octobre au 5 décembre, l'I.R. GD et la 3. Panzer-Division sont saignés à blanc dans de vaines tentatives pour prendre Toula, grande ville industrielle, à 150 km au sud de la capitale.

Front de l'Est, été 1942. Ces soldats du premier régiment de la Grossdeutschland sont littéralement entassés sur un canon d'assaut, l'unité n'étant pas encore mécanisée (mais seulement motorisée). *ECPA*

Cependant, le « général Hiver », avec des températures de – 40°C, oblige le régiment à se replier sur Orel où il livre de durs combats jusqu'en mars. Il faut dissoudre un bataillon, puis un deuxième, faute de personnel ! En effet, de juillet 1941 à début janvier 1942, l'I.R. GD a perdu plus de 4 000 hommes, soit la quasi-totalité de son effectif théorique.

Or, le 1er avril 1942, sur l'ordre d'Hitler, le régiment devient l'Infanterie-Division (mot.) Grossdeutschland (division d'infanterie motorisée) et son chef, le colonel Hoernlein, est promu général. Les critères de recrutement deviennent drastiques. Mais, si les recrues sont issues en partie des dépôts de la GD, ce n'est pas le cas de la majorité des unités assignées.



Ainsi, le bataillon de chars est une ex-unité de chars lance-flammes (Pz.Flamm-Abt. 100).

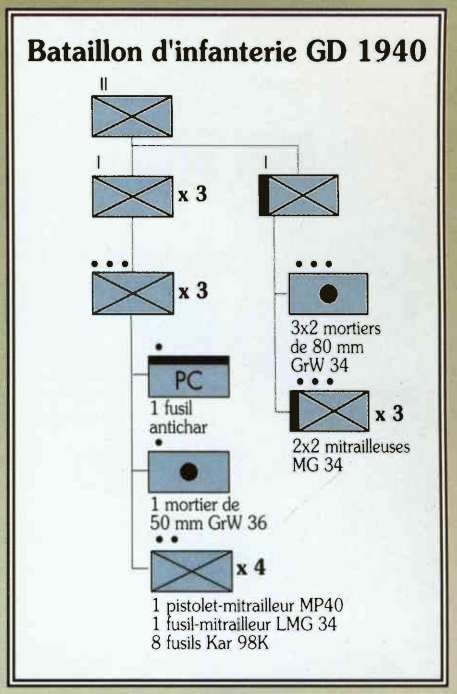
L'organisation de la division est similaire à celle présentée sur la figure 2 avec cependant des exceptions : un seul bataillon de chars avec 30 Panzer IV ; pas de SPW, de sIG 38(t) ou de compagnie du génie dans les régiments d'infanterie ; trois bataillon d'artillerie seulement; pas d'artillerie autopropulsée ou de Nebelwerfers et pas de compagnie d'escorte divisionnaire [2]. Par ailleurs, les PaK 38 de 50 mm sont utilisés par l'infanterie et le groupe de reconnaissance, au lieu des PaK40 de 75 mm. Ces derniers ne sont présents que dans le bataillon de chasseurs de chars et dans les compagnies régimentaires aux côtés de chasseurs de chars Marder II. Quant aux compagnies d'infanterie, elles voient leur puissance de feu augmenter considérablement (voir encadré).

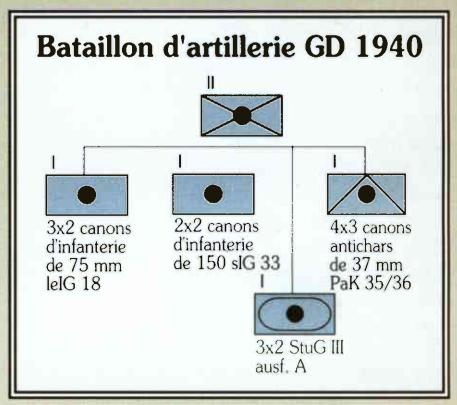
La GD regroupe alors ce que l'Allemagne nazie a de plus puissant dans son arsenal. Ce n'est que fin mai que toutes les composantes de la division peuvent se réunir au nord-ouest de Koursk. La jeune division a peu de temps pour s'entraîner car elle doit se préparer à l'attaque. En effet, Hitler veut s'emparer des puits de pétrole du Caucase et neutraliser Stalingrad, importante ville industrielle sur la Volga.

Les opérations débutent le 28 juin. La division, qui fait partie du 48e corps blindé, avance jusqu'au Don, et, les 5 et 6 juillet, participe à la prise de Voronej. Puis, elle progresse vers le sud, et atteint, le 31, la rivière Manytsch à l'est de Rostov. Le 1er août, elle est mise en réserve. Envoyée un mois plus tard dans le secteur de la 9e Armée, la GD est alors engagée dans le saillant de Rzhev. En effet, les Soviétiques attaquent cette zone située à 150 km de Moscou afin d'obliger les Allemands à retirer des unités du Caucase et de Stalingrad. La division connaît pour la première fois des engagements comme « brigade de pompiers », prompte à intervenir face aux percées de l'Armée rouge, rôle qu'elle va de plus en plus souvent tenir.

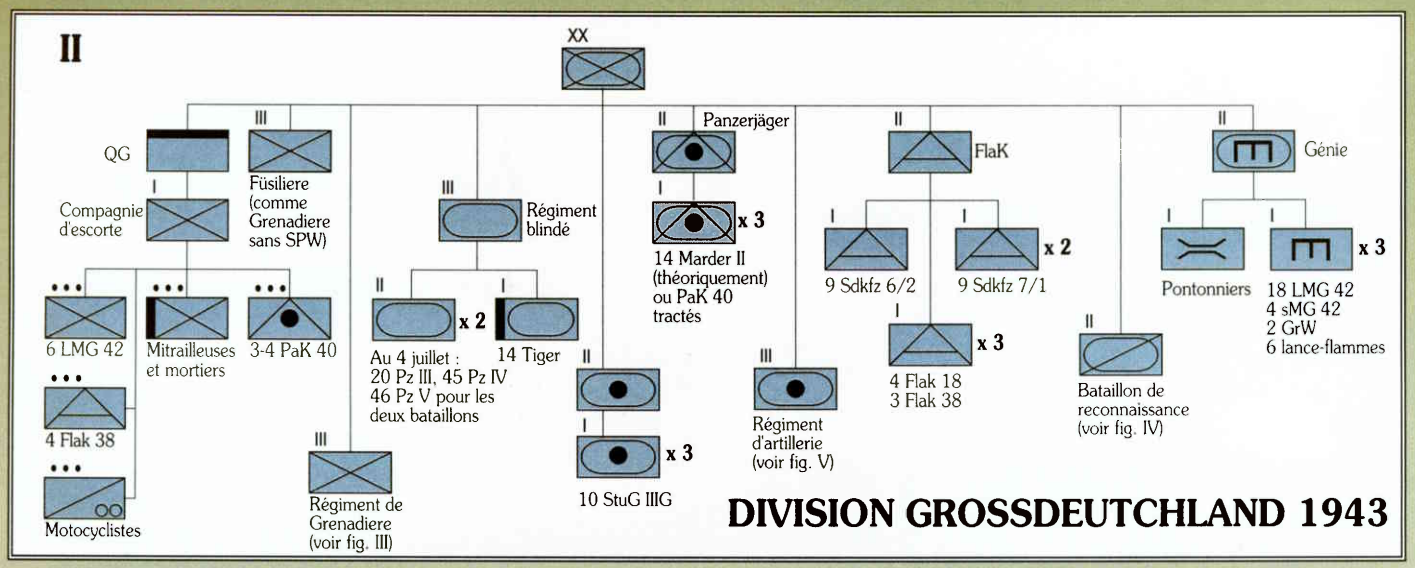
Du 9 septembre au 8 octobre, les combats font rage au sud-est de Rzhev. La menace ennemie un temps jugulée, la division est relevée et, à l'approche de l'hiver, met sur pied un bataillon de skieurs. Or, fin novembre, une nouvelle crise éclate à l'ouest du saillant. La GD doit contre-attaquer dans la vallée de la Lutschessa mais son manque de cohésion se fait sentir. A la mi-décembre, elle est pratiquement anéantie. Heureusement pour les Allemands, les Russes sont épuisés. Par conséquent, les débris de la GD peuvent être réorganisés et en partie recomplétés. Il est difficile d'établir un bilan précis des pertes pour 1942, mais elles sont de l'ordre de 10 000 à 12 000 hommes.

Début 1943, la situation à Rzhez est stabilisée; la GD est envoyée dans le secteur sud où les Soviétiques semblent devoir tout emporter.En





LE STRATÉGE
22, rue de l'Évangile 75018 Paris
Métro Marx Dormoy
« La passion du Jeu d'Histoire »
Soldats de plomb 25 mm et 15 mm, toutes marques
Règles de jeu d'histoire
Accessoires
Jeux de stratégie informatique
Spécialiste du 1/72 plastique et du métal compatible
Du Mardi au Samedi de 10h à 19h
Tél. : 01. 44. 72. 06. 48



effet, la destruction de la 6e Armée à Stalingrad et des forces des Etats satellites (Italie, Hongrie et Roumanie) a ouvert une énorme brèche dans le front. Le 21 janvier, la GD engage l'ennemi à l'est de Belgorod. La ville tombe le 8 février, suivie le 15 par Kharkov. Cependant, la division recule en bon ordre avant d'être mise en réserve le 24. Renforcée par une compagnie de chars lourds Tiger et un bataillon d'artillerie, elle participe à la contre-offensive du 7 mars en direction de Kharkov et Belgorod. Les résultats sont spectaculaires : les Soviétiques subissent de lourdes pertes — la seule GD revendique la destruction de 300 chars entre le 7 et le 22 mars — et perdent une grande partie du terrain conquis, à l'exception d'un énorme saillant centré autour de la ville de Koursk.

Fin mars 1943, un dégel précoce met un terme à l'attaque allemande et la GD est réorganisée (figure 2). Elle donne à l'armée une unité sans égale, bien rodée et d'une grande cohésion, pour contrebalancer le poids politique et guerrier croissant de la Waffen-SS. Le 23 juin, elle prend le titre de Panzergrenadier-Division GD (division de grenadiers blindés) et fait alors partie de la 4e armée blindée du général Hoth. A ce moment, Hitler a décidé de lancer une grande offensive en tenailles pour réduire le saillant de Koursk. Cette opération, baptisée Zitadelle, regroupe la quasi-totalité des blindés allemands présents à l'est.

La GD, cinq divisions de Panzer et les trois divisions du corps blindé SS attaquent par le sud. La branche nord regroupe 14 divisions dont six blindées. Mais les Russes, conscients de la situation du saillant et bien informés par leurs espions ont massé des forces encore plus considérables au sein d'un immense réseau de fortifications. Ils comptent décimer les blindés allemands avant de lancer leurs propres contre-offensives. Malgré les mises en garde de ses généraux, Hitler compte sur la supériorité qualitative de ses nouveaux blindés pour l'emporter.

La puissance de feu de l'infanterie de la GD

La Grossdeutschland commence la campagne de France avec un armement d'infanterie classique. La puissance de feu de ses compagnies est similaire à celle des autres régiments d'infanterie motorisée. Elle est jugée suffisante au niveau des sections d'infanterie dont la dotation n'est pas officiellement modifiée avant le printemps 1942. Deux mitrailleuses lourdes sont néanmoins ajoutées dans chaque compagnie, pour un total de 18 au niveau du bataillon, ce qui est respectable.

Mais les combats en Russie révèlent vite que ce n'est pas suffisant. En conséquence, la section d'infanterie est réorganisée en avril 1942 avec trois groupes de combat dotés de deux mitrailleuses légères MG34, soit 18 par compagnie. Par ailleurs, une section d'appui est mise sur pied avec deux mortiers de 81 mm et quatre mitrailleuses lourdes. Ces dernières sont les nouvelles MG42, qui remplacent peu à peu les MG34. Quant aux lance-grenades de 50 mm, ils sont abandonnés car manquant de punch.

En ce qui concerne les fusils antichars, ils sont conservés, faute de mieux, même s'ils sont maintenant modifiés pour tirer des petites grenades à charge creuse. Cependant, on renforce le potentiel antichar de chaque compagnie par l'ajout d'un canon sPzB à âme conique. Cette arme très maniable est normalement mise en œuvre par la compagnie lourde. Néanmoins, le renforcement des blindages et la rareté du tungstène nécessaire à ses projectiles amènent sa disparition au début de 1943. Enfin, les fusils cèdent souvent la place à des pistolets-mitrailleurs, en particulier d'excellents PPSh 41 soviétiques capturés.

La compagnie d'infanterie est donc beaucoup plus puissante et dispose de ses propres moyens d'appui lui permettant d'opérer indépendamment. Les tactiques évoluent pour faire jouer à plein l'efficacité des nouveaux armements et parer aux multiples situations du champ de bataille. Ainsi, à Koursk, la GD attaque un ennemi très bien retranché. Pour la circonstance, les sections d'infanterie se réorganisent en un groupe de feu (Feuergruppe), disposant de l'ensemble des mitrailleuses, et deux groupes de choc (Stossgruppe), armés de pistolets-mitrailleurs.

En 1943 et 1944, la puissance de feu de l'infanterie continue de se renforcer. De nouvelles armes antichars entrent en service à l'automne 1943, la roquette « jetable » Panzerfaust et le lance-roquettes Panzerschrek, copie plus puissante du bazooka américain. Les armes légères ne sont pas en reste et les hommes de la GD reçoivent également les tout nouveaux Sturm-Gewehr 44 (ou MP 43). Ces fusils d'assaut combinent les avantages du fusil (portée) et du pistolet-mitrailleur (tir en rafale). Par ailleurs, les MG42 remplacent les MG34. Le vénérable fusil Mauser Kar 98k reste néanmoins l'arme de base du fantassin de la GD jusqu'à la fin.

Enfin, les unités mécanisées de Panzergrenadier disposent des armements montés sur leurs SPW. Rappelons qu'en 1944, une compagnie est appuyée par un minimum de deux obusiers de 75 mm, deux mortiers de 81 mm et 35 mitrailleuses ! De plus, à l'été 1944, plusieurs SPW voient leurs MG42 remplacées par des mitrailleuses de 15 mm, voire des canons de 20 mm. Ces armes sont soit des tubes antiaériens (FlaK 38) ou des pièces récupérées sur des carcasses d'avions (MG151/20). La multiplication des armes lourdes montées sur semi-chenillés s'explique en grande partie par le manque de chars et, par conséquent, les unités d'infanterie se dotent de moyens d'appui plus puissants. ❐

1943, le vent tourne

Le 5 juillet 1943, les Allemands attaquent. La GD subit vite de lourdes pertes et avance lentement vers le nord. Les nouveaux chars Panther font preuve d'une fiabilité médiocre et les Tiger ne sont pas assez nombreux pour emporter la décision. Néanmoins, deux jours plus tard, la division semble être en bonne position pour prendre Oboyan, ville située à mi-chemin au sud de Koursk. Mais l'Armée rouge résiste avec l'énergie du désespoir et l'action conjuguée des mines, des antichars et des T-34 finit par avoir raison de la division d'élite de la Wehrmacht. Au soir du 9 juillet, elle n'a plus qu'une centaine de chars et canons automoteurs sur les 180 du départ et doit passer sur la défensive.

Enfin, le 12 juillet, la défaite des Panzer SS lors de la bataille de Prokhorovka sonne le glas des espoirs allemands. Le même jour, les Russes attaquent le saillant allemand d'Orel, au nord de Koursk, avec des troupes fraîches. Le 21, la GD est envoyée dans cette zone et livre de durs combats dans les bois autour de la petite ville de Karachev. Mais c'est alors dans le secteur sud qu'une nouvelle offensive soviétique perce le front allemand. Du 8 au 28 août, la division est engagée dans la région d'Achtyrka. Malgré le renfort d'un bataillon de Tiger, ses effectifs fondent. Elle ne dispose parfois que de quelques dizaines de blindés opérationnels et, le 18, mène une contre-attaque avec seulement 68 chars et canons d'assaut.

L'époque de la Blitzkrieg est terminée, la division devient une « brigade de pompiers ». A la mi-septembre, elle lutte pied à pied pour couvrir le repli allemand vers le Dniepr. A la fin du mois, ses bataillons sont réduits à des compagnies, le bataillon de Tiger compte dix engins et le reste du régiment blindé aligne *un* Panzer ! La retraite continue et la division est engagée sans relâche. Les dépôts ne fournissent jamais assez de personnel pour combler les pertes mais la GD tient vaillamment. Ses pertes pour l'année 1943 sont inconnues.

De janvier à la mi-mars 1944, la division combat autour de Kirovograd, à l'ouest du Dniepr.

Très belle photo d'une MG42 sur trépied, lors d'un entraînement de la GD au camp d'Arthyrka, en 1943. *ECPA*

Le 27 janvier, le général Hasso von Manteuffel remplace Hoernlein à la tête de la division. Puis, c'est à nouveau la retraite, à travers l'Ukraine. Début avril, la GD est en Roumanie. Du 25 avril au 6 mai, elle se bat autour de Targul Frumos, aux pieds des Carpathes. Les Soviétiques cherchent alors à convaincre les Allemands que leur offensive d'été sera lancée dans ce secteur. Ils engagent de nouveaux chars, les Staline, que les Tiger détruisent avec difficulté. Les 25 et 26 avril, pas moins de 150 engins ennemis sont revendiqués par la division.

L'Armée rouge est tenue en échec et la GD voit son organisation à nouveau modifiée. Début mai, le 1er bataillon du régiment de fusiliers et une compagnie du bataillon du génie reçoivent une dotation complète en SPW. Le régiment de chars compte désormais un bataillon de PzKpfw IV, un de Panther et un de Tiger [3]. Par ailleurs, les régiments d'infanterie perdent chacun une compagnie par bataillon mais reçoivent une compagnie de FlaK de 20 mm sur semi-chenillés supplémentaire. Enfin, le groupe de reconnaissance voit sa composition modifiée : un escadron de voitures blindées, deux sur SPW, un escadron lourd et un autre doté de chasseurs de chars Marder, puis Hetzer. Dans le même temps, le bataillon antichars est dissous : la meilleure division de la Wehrmacht souffre aussi des carences en matériels. Elle a également absorbé le régiment de grenadiers n° 1029, issu des dépôts de la GD et qui combattait indépendamment. C'est aussi l'époque où d'autres unités issues de la GD, comme le bataillon d'escorte du Führer, sont transformés en troupes combattantes.

Fin juillet, après un peu plus d'un mois de repos, la division quitte la Roumanie pour être envoyée sur un nouveau point chaud : la Prusse-Orientale. Les Soviétiques sont aux portes du Reich ! Par ailleurs, il est à noter que, le 20, le bataillon de garde à Berlin joue un rôle capital dans l'échec de l'attentat contre Hitler. Son chef, le major Remer, envoyé par les conjurés arrêter Goebbels, se met à ses ordres quand il apprend que Hitler est vivant. Il participe alors à la répression du complot : les responsables, dont le comte Stauffenberg, sont exécutés à la lueur des phares de voiture. L'unité qui, en 1921, devait protéger la démocratie allemande vient de sauver la dictature nazie [4].

La défense du Reich

Début août, la GD doit quant à elle monter en ligne près de Gumbinnen. Pour la dernière fois, elle est à effectif à peu près complet. Les Soviétiques cèdent du terrain devant l'attaque. Toutefois, la grande offensive d'été de l'Armée rouge en Russie blanche a détruit le Groupe d'armées Centre et isolé le Groupe d'armées Nord en Courlande. La GD doit rétablir le contact avec les armées du nord.

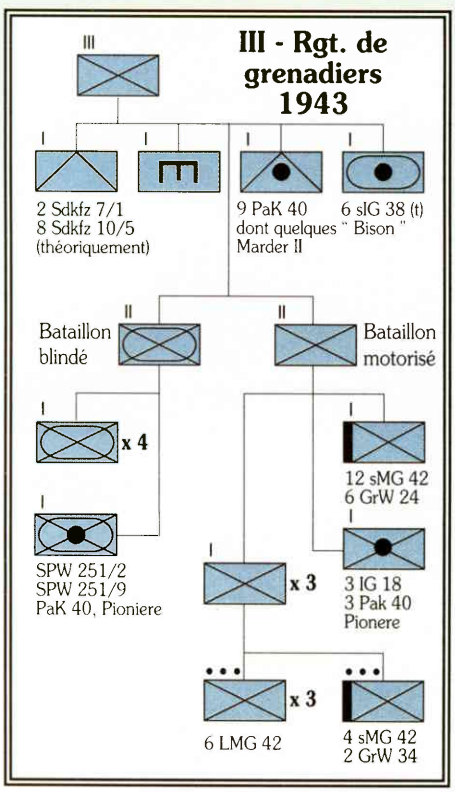
Lancé le 25 août, son assaut s'enlise immédiatement à la frontière lithuano-lettonne. La division, décimée, mène de durs combats défensifs jusqu'au mois d'octobre. Ses compagnies d'infanterie sont réduites à 40 soldats. Les services et les dépôts de la GD ne peuvent répondre aux exigences résultant de ces pertes et de la création de deux brigades (Führer-Begleit et Führer-Grenadier : brigade d'escorte du Führer et brigade de grenadiers) et d'un régiment de la garde (par l'expansion du bataillon de garde de Berlin dont Hitler venait d'apprécier la fidélité...).

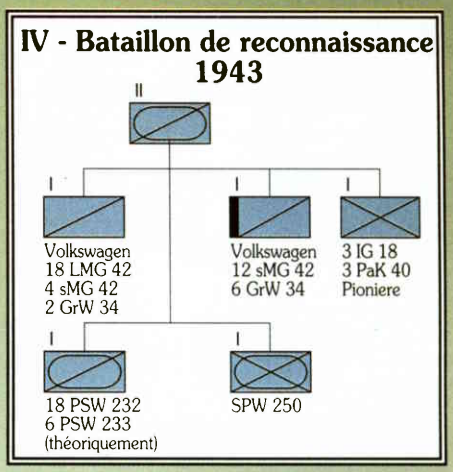
Le système de remplacement et d'entraînement des recrues s'écroule : les rigoureux critères de sélection ne sont plus de mise... Les dépôts de la division Brandenburg passent alors sous le contrôle de la Grossdeutschland. Le 1er septembre, le colonel Lorenz remplace von Manteuffel à la tête de la GD. A la fin du mois, Hitler, qui met ses derniers espoirs dans ses unités d'élite, décide de créer un Panzer-Korps GD (corps blindé).

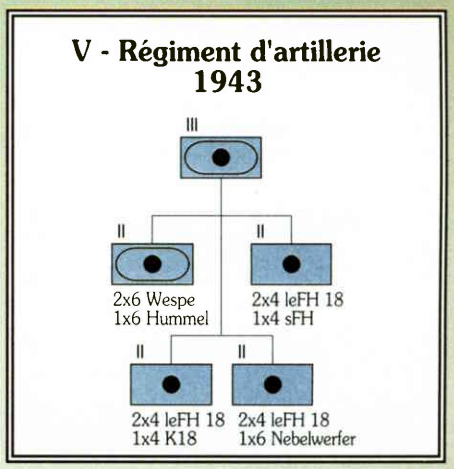
Début octobre, la division connaît de nouveaux combats. Elle est repoussée par une offensive soviétique vers la côte de la Baltique et la ville de Memel. Du 10 octobre au 28 novembre, elle défend une petite tête de pont avant d'être transférée par bateaux en Prusse-Orientale. Elle peut alors prendre un peu de repos et être réorganisée. Le bataillon de Tiger est rattaché au Pz-Korps GD. La division perd un bataillon d'infanterie dans chaque régiment dont un mécanisé, eux aussi détachés au corps. Le bataillon de StuG est versé à la division Brandenburg mais un bataillon antichars est reformé. Désormais, la « super-division » de la Wehrmacht est une division blindée standard. Quant au corps blindé GD, les circonstances ne permettront jamais de réunir toutes ses composantes et il restera une réalité sur le papier...

Le 12 janvier 1945, l'offensive soviétique submerge la Prusse-Orientale et la « nouvelle » division remonte en ligne face à un adversaire qui jouit d'une supériorité écrasante. La GD, engagée en Pologne, doit reculer vers le nord en direction de Königsberg. Début février, elle se trouve au sud de la ville. Acculée à la Frisches Haff (étendue d'eau séparée de la Baltique par une mince langue de terre), elle perd peu à peu ses armes lourdes. Le 20 mars, les deux derniers Tiger sont détruits par leurs équipages.

Trois jours plus tard, les débris de la division se replient dans la position de Balga, et 4 000 soldats peuvent être transférés sur la péninsule de Pillau, où ils doivent encore livrer de durs combats. Fin avril, seuls 800 réussissent à s'enfuir par la mer vers le Schleswig-Holstein, où ils se rendent aux Anglais. Les autres forces du Panzer-Korps GD et les unités rattachées comme la FBB, FGB ou Brandenburg, sont également anéanties. La division Grossdeutschland, élite de la Wehrmacht, a rempli sa mission jusqu'à sa complète destruction : elle a perdu près de 17 000 hommes entre le 15 janvier et le 22 avril 1945. ❐







1. En 1938, le colonel Rommel commande le détachement d'escorte pendant les voyages de Hitler.

2. SPW : semi-chenillé blindé de transport de troupe; sIG 38(t) : obusier de 150 mm sur châssis chenillé tchèque; Nebelwerfer : lance-fusées multitubes.

3. En fait, le 1er bataillon du PzRgt 26 est attaché à la GD depuis le 16 janvier 1944. Le I/PzRgt GD est alors en voie de rééquipement en France. Jeté le 7 juin dans la bataille de Normandie, il ne rejoint la division que le 15 novembre, en Hongrie.

4. Remer finit la guerre général commandant la Führer-Grenadier-Division (ex-FGB).

SCENARIO ASL/VV 12

LA GD SORT SES GRIFFES !

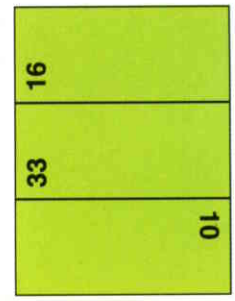
GRUN, URSS, le 15 août 1943

A l'aube du 3 août 1943, les Soviétiques lancent l'opération Roumantsyev. Son objectif, reprendre les villes de Kharkov et de Belgorod. Les unités allemandes, bien que décimées lors de l'opération Zitadelle, opposent une résistance acharnée. Malgré tout, les blindés de l'Armée rouge réussissent à percer, prennent Belgorod le 5 et foncent vers le sud-ouest, menaçant d'encerclement les défenseurs de Kharkov. Devant la gravité de la situation, la division Grossdeutschland est amenée en renfort. Le 8 août, elle engage les pointes du 4e corps blindé de la Garde à l'est d'Achtyrka. Deux jours de combats retardateurs s'ensuivent, les Allemands reculant pied à pied vers la petite ville. Le 10, les brigades du général Poluboyarov attaquent les troupes de la GD retranchées dans Achtyrka mais sont sèchement repoussées. Les jours suivants, les tentatives russes pour entamer les défenses allemandes ne remportent guère de succès. Quant aux Allemands, ils mènent des contre-attaques locales pour déstabiliser leurs adversaires. Le 14, un Kampfgruppe est formé sous les ordres du lieutenant-colonel von Natzmer, chef d'état-major de la GD. Il doit assaillir le flanc du 4e corps blindé de la Garde qui cherche à contourner la division par le sud. A l'aube du 15, les Panzer passent à l'attaque.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il contrôle ≥ 10 bâtiments sur la carte 10 à l'ouest de la rangée O incluse, en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subit. Les Tiger/Panther valent 5 CVP supplémentaires.

PLACEMENT DES CARTES

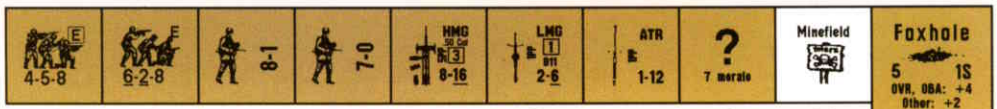


BALANCE

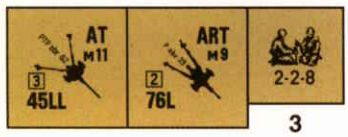
- Ajouter un SPW 251/9 à l'OB allemand.
- Échanger le 45LL contre un 57LL dans l'OB soviétique.

★ Les Russes se placent en premier	✠ 1 ★	✠ 2	3	4 ★	5	6	7	8	FIN
✠ Les Allemands se déplacent en premier									

★ **Eléments renforcés de la 14e brigade blindée de la Garde [ELR : 3]** se placent/entrent comme indiqué {SAN : 4}
Se placent sur les cartes 33 et 10 :

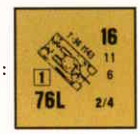


2 5 2 8 24 facteurs 3



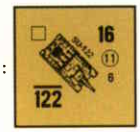
3

Entrent au tour 1 par le bord sud :



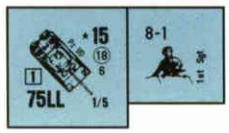
2

Entrent au tour 4 par le bord sud :

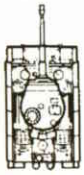


2

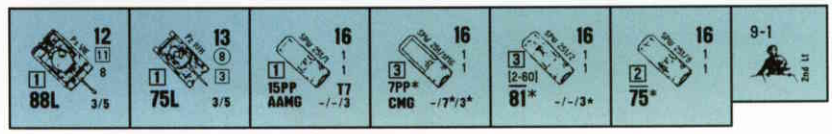
Eléments du I. Abteilung/Panzer-Regiment GrossDeutschland entrent au tour 1 par le bord nord {SAN : 2} (voir RSS 3) :



2



Eléments du III. Abt./PzrRgt "GD" et du I. (SPW) Batallion/Panzergrenadier-Regiment "GD" [ELR : 5] entrent au tour 2 par le bord nord :



2 4

2 4 3

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Dry*, sans vent au début. Le Kindling est interdit.
2. Les deux camps sont considérés Elite (C8.2).
3. Les Panthers sont immobilisés sur un 12 et Stalled sur un 11 (cette RSS remplace la note F de la page H17).
4. Le 8^{3}-3-8 est Assault Engineer/Sapper.
5. Les équipages d'AFV ne peuvent abandonner volontairement leurs véhicules.
6. Un Squad russe (et tout SMC/SW empilé avec lui dans la même Location) peut se placer HIP sur la carte 33 (demi-hexagones partagés avec 10 inclus).
7. Le SPW 251/sMG contient un 2-4-8^{E} inhérent.

EPILOGUE

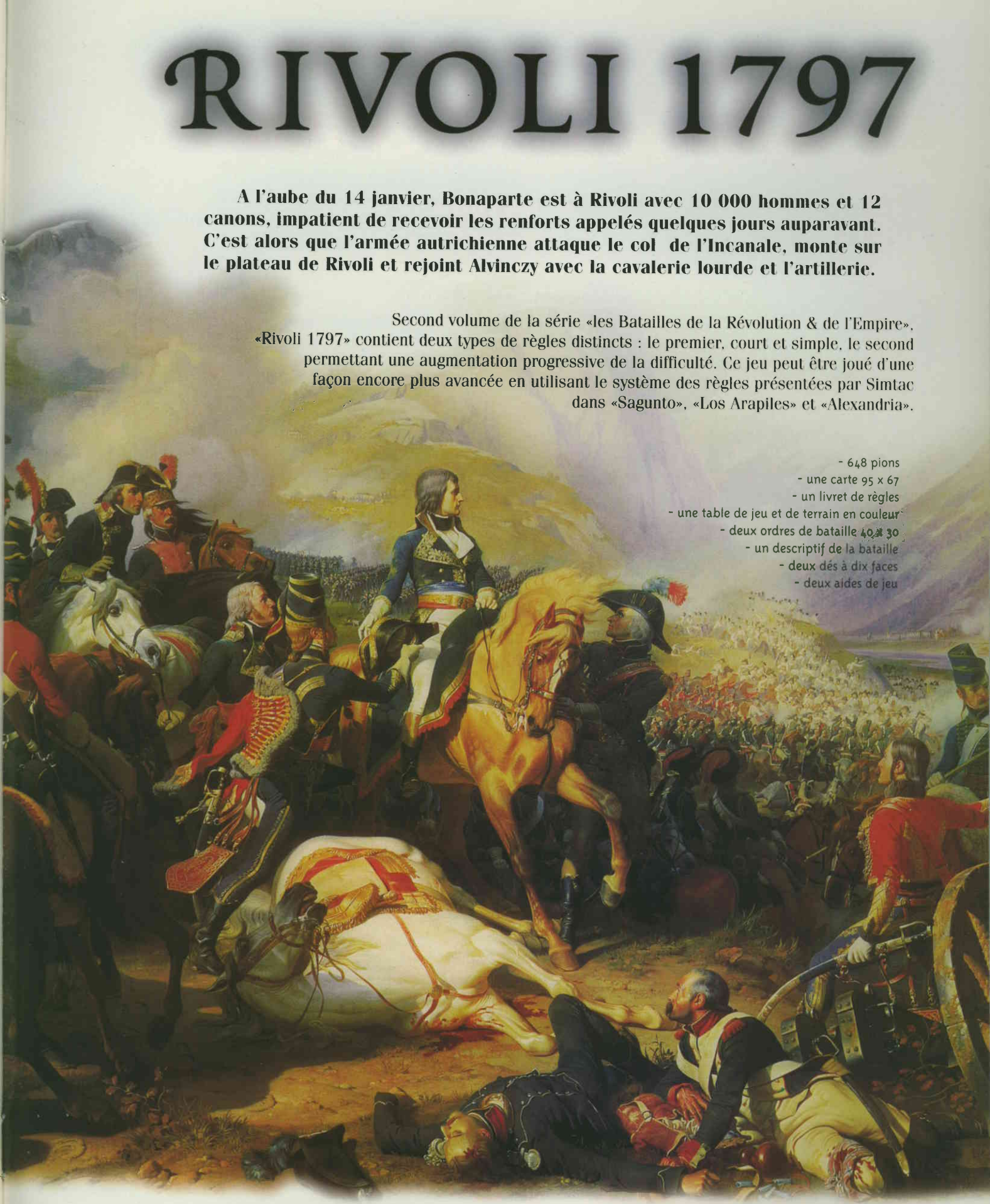
Les Panther marchent en tête, suivis par les Tiger et l'infanterie en SPW, et engagent bientôt les défenseurs du village de Grun, protégés par des mines et des anti-chars. Des blindés adverses, dont des canons automoteurs SU-122, cherchent en vain à intervenir, mais les puissants chars lourds allemands prennent aisément le dessus. En début d'après-midi, les grenadiers terminent le nettoyage de la localité. Le Kampfgruppe poursuit son avance et, avec l'aide d'unités de la 10e division de Panzergrenadiers, repousse les unités du 4e corps vers leurs lignes de départ. A la fin de la journée, la situation est sous contrôle, mais pour combien de temps ?

RIVOLI 1797

A l'aube du 14 janvier, Bonaparte est à Rivoli avec 10 000 hommes et 12 canons, impatient de recevoir les renforts appelés quelques jours auparavant. C'est alors que l'armée autrichienne attaque le col de l'Incanale, monte sur le plateau de Rivoli et rejoint Alvinczy avec la cavalerie lourde et l'artillerie.

Second volume de la série «les Batailles de la Révolution & de l'Empire», «Rivoli 1797» contient deux types de règles distincts : le premier, court et simple, le second permettant une augmentation progressive de la difficulté. Ce jeu peut être joué d'une façon encore plus avancée en utilisant le système des règles présentées par Simtac dans «Sagunto», «Los Arapiles» et «Alexandria».

- 648 pions
- une carte 95 x 67
- un livret de règles
- une table de jeu et de terrain en couleur
- deux ordres de bataille 40 x 30
- un descriptif de la bataille
- deux dés à dix faces
- deux aides de jeu



Bon de Souscription *(pour toute commande passée avant le 15/11/97)*

A renvoyer avec votre règlement par chèque à l'ordre d'**ORIFLAM, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.**
Oui, je désire recevoir le jeu RIVOLI 1797, au prix unitaire de 320 francs, franco de port.
Nom . . . . . Prénom . . . . . Adresse . . . . . .
Code Postal . . . . . Ville . . . . . .Téléphone . . . . . .
Adresse e-mail Oriflam : Oriflam@bplorraine.fr

ORIFLAM

SCENARIO

BIELGOROD 1943
Scénario pour Section d'assaut

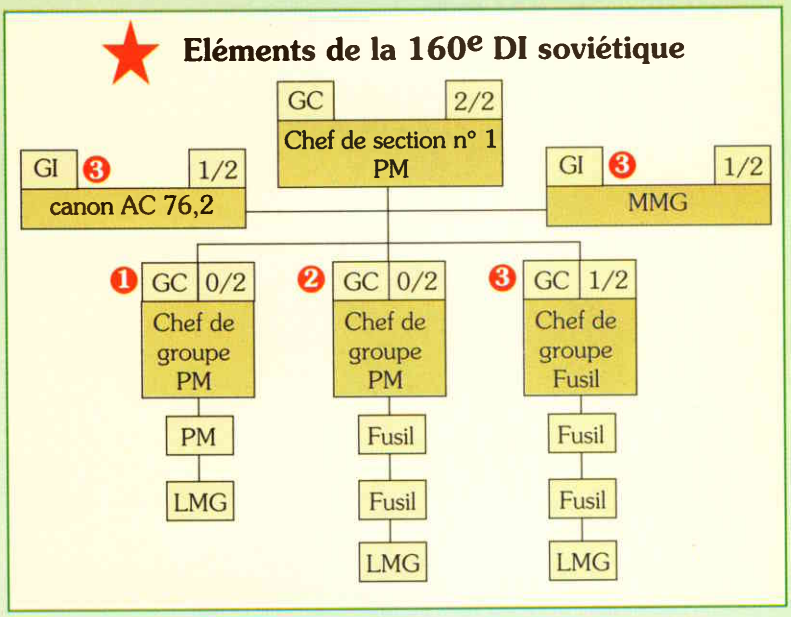
INSPIRÉ du *Soldat oublié* de Guy Sajer, voici un scénario pour *Section d'assaut* mettant en scène la Gross-deutschland, dans un coup de main audacieux sur des positions soviétiques.

Par Alain MERCIER

Printemps 1943, front de l'Est. Après une offensive victorieuse qui lui permet de reprendre le contrôle du secteur de Bielgorod, l'Armée rouge, essoufflée et exsangue, se retranche sur ses positions. Le commandement soviétique n'escompte pas de riposte de la part des troupes roumaines et allemandes laminées par les précédents combats.

Profitant du répit imposé par l'ampleur des pertes subies côté assaillant, la Wehrmacht lance une violente contre-attaque surprise, dont le fer de lance n'est autre que la fameuse division Grossdeutchland, renforcée par l'apport de nouvelles recrues fanatisées issues des jeunesses hitlériennes.

L'action de ce scénario, inspiré du récit de Guy Sajer (*Le soldat oublié*), se situe peu avant l'aube, au moment où deux groupes de choc et de protection tentent de s'approcher des tranchées soviétiques à la faveur de l'obscurité. Leur mission : faire brèche dans le réseau de barbelés, et mettre leurs MG en batterie afin de soutenir les troupes d'assaut qu'ils précèdent de quelques minutes. Mais sur le terrain bouleversé et truffé de mines anti-personnel, les sentinelles russes veillent...



Règles spéciales

● **Mines**

Le joueur russe dispose de 18 zones de mines, à trois éléments chacune, à placer au choix sur les emplacements prévus sur la carte. Il choisit secrètement la densité de chaque zone, qui peut varier de 0 (leurre) à 3. Il peut dépenser au maximum **18 points** de mines, une zone de densité 1 coûtant 1 point, une zone de densité 2 coûtant 2 points et une zone de densité 3 coûtant 3 points.

● **Patrouille soviétique**

Tant qu'aucune troupe allemande n'a été localisée ou entendue (suite à un tir, un corps à corps ou une explosion de mine), toutes les unités russes ont obligatoirement un ordre L (leurre), sauf si le joueur choisit d'effectuer une patrouille (ce choix doit être spécifié en début de partie). Dans ce cas, il donne un ordre à un élément (et un seul) ou à un groupe d'éléments positionnés dans la 1re ligne de tranchées. Le ou les éléments envoyés en patrouille peuvent exécuter n'importe quel type d'ordre, excepté rester dans la tranchée.

● **Nuit**

L'action de ce scénario se situe au lever du jour. La distance maximale de visibilité est de 10 cm au 1er tour, 30 cm au 2e tour et 60 cm au 3e tour. A partir du 4e tour, la visibilité est normale.

● **Fusées éclairantes**

Un groupe de commandement russe avec ordre P, R ou T peut effectuer un tir de lance-fusées éclairantes, résolu comme un tir normal en utilisant la carte servants. S'il est réussi, l'élément adverse est localisé comme en plein jour pour la durée du tour de jeu.

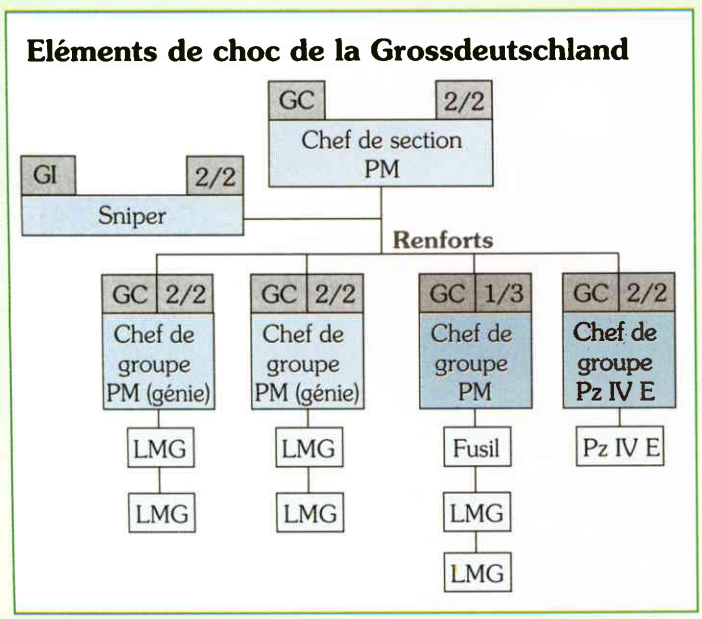
● **Téléphone de tranchée**

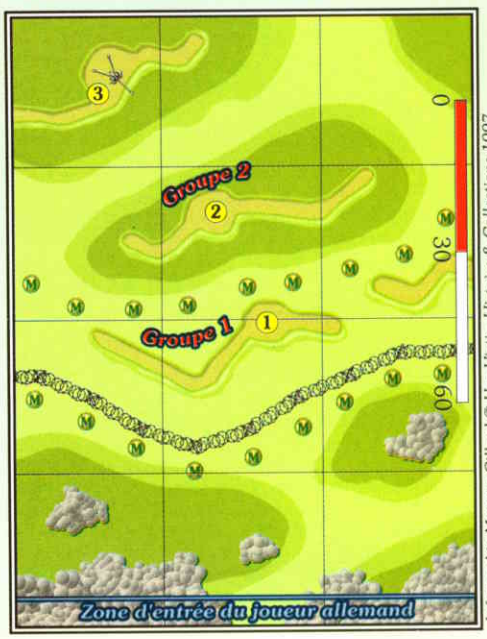
Au début du scénario, les chefs de groupes et le chef de section russes sont considérés en position préparée, et sont reliés par téléphone (voir extension VV n° 16).

Conditions de victoire

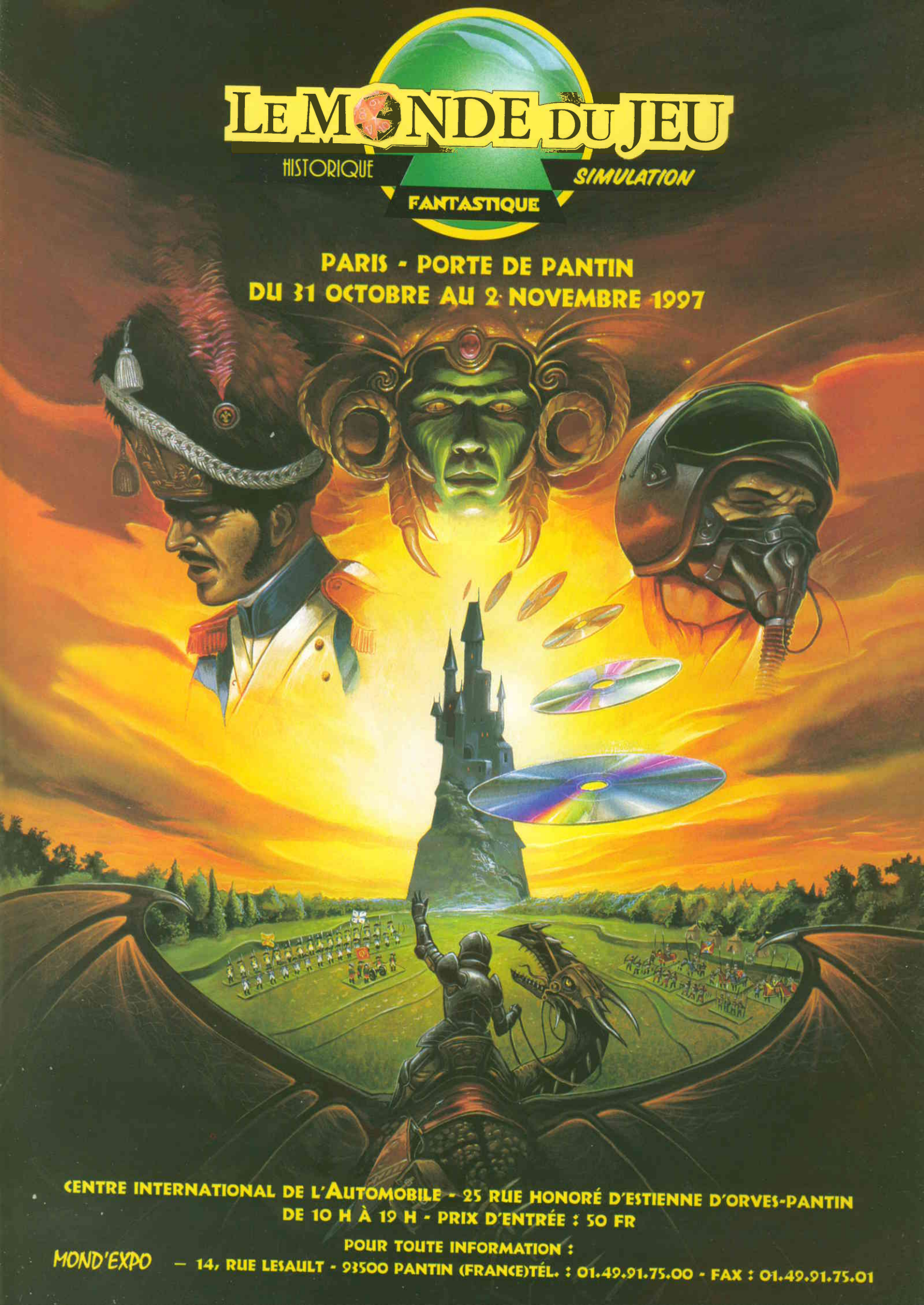
La partie dure huit tours de jeu, ou 12 tours si les joueurs font intervenir les chars. Les renforts allemands (y compris les chars) entrent au 3e tour de jeu.

Le joueur allemand gagne 5 points pour la capture du 1er foxhole, et 10 points pour la capture de chacun des deux autres points d'appui. Le joueur russe gagne 2 points par éléments allemand détruit, et 5 points par char détruit. ❐





Infographie Morgan Gillard © Vae Victis, Histoire & Collections 1997


LE MONDE DU JEU
HISTORIQUE
SIMULATION
FANTASTIQUE
PARIS - PORTE DE PANTIN
DU 31 OCTOBRE AU 2 NOVEMBRE 1997
CENTRE INTERNATIONAL DE L'AUTOMOBILE - 25 RUE HONORÉ D'ESTIENNE D'ORVES-PANTIN
DE 10 H À 19 H - PRIX D'ENTRÉE : 50 FR
POUR TOUTE INFORMATION :
MOND'EXPO – 14, RUE LESAULT - 93500 PANTIN (FRANCE)TÉL. : 01.49.91.75.00 - FAX : 01.49.91.75.01

En plein développement depuis trois ans, *Héroïka* offre une approche différente du jeu d'histoire « Empire ». *VaeVictis* vous propose de découvrir cette règle française pas comme les autres.

HEROIKA - retour aux sources du jeu d'histoire

Par Jean-Philippe IMBACH Avec la collaboration de Philippe Gaillard

La première et principale originalité d'*Héroïka* tient au fait que les parties se déroulent sur une surface de jeu partagée en hexagones. Ce système n'est pas une réelle nouveauté puisque les précurseurs du jeu d'histoire français s'adonnaient déjà à leur passion sur de telles tables, avec des figurines plates de 20 ou 30 mm. Passé au second plan dans les années 70, « l'hexagone pour les figurines » renaît du relatif anonymat où il était tombé grâce à l'action de Georges Chloupek et de la société Rek.

La règle de base se présente sous la forme d'un livret polycopié d'une cinquantaine de pages. La présentation est « spartiate » et comporte quelques illustrations et schémas en noir et blanc. Les mécanismes de jeu ne sont pas d'une grande complexité, mais leur présentation manque de clarté et les exemples ne sont pas assez nombreux : les débutants pourront connaître quelques difficultés à assimiler les règles, mais les joueurs peuvent être largement épaulés grâce à l'action des clubs Héroïka (voir encadré).

Sur la table, chaque hexagone représente environ 50 mètres de terrain, et une figurine, 40 à 60 combattants réels. De manière tout à fait classique, les figurines [1] sont ensuite regroupées en unités : bataillons d'infanterie, régiments de cavalerie et batteries d'artillerie. Le nombre de figurines dans chaque unité est relativement figé et varie peu d'une nation à l'autre : par exemple, les bataillons autrichiens ne sont pas les plus volumineux alors que leur effectif est souvent bien supérieur à celui de leurs adversaires. D'une manière générale, les caractéristiques nationales — spécificités de chaque armée — sont peu rendues.

Par ailleurs, les effectifs de l'infanterie sont assez surprenants, puisqu'ils varient de 24 à 32 figurines par unité, ce qui fait tout de même des bataillons à 1 200 ou 1 600 hommes, bien éloignés des chiffres réels ! Les régiments de cavalerie à 12 ou 16 figurines sont par contre plus proches de la réalité.

La distorsion de l'échelle du terrain par rapport à celle des figurines est patente : une unité en ligne n'occupe en effet qu'un seul hexagone… de 50 mètres de large, ce qui est bien peu pour caser 1 200 hommes sur trois rangs. Le tir de l'infanterie porte à trois hexagones — 150 mètres (ce qui est dans la norme) —, alors que celui de l'artillerie n'est que de huit hex. : à peine 400 mètres… Quant à la cavalerie, bien que l'efficacité réel de son feu soit des plus relatifs, elle peut néanmoins tirer (mais à deux hexagones seulement). En fait, ces problèmes d'échelle sont assez secondaires dans cette règle et le concepteur admet une certaine « souplesse ». De toutes manières, des règles de scénario précisent les échelles à adopter.

La séquence de jeu est à la fois classique et innovante. Classique, car se succèdent phases de charges, de mouvements, de tirs et de corps à corps, avec la possibilité de contre-charges et tirs d'opportunité pour le joueur non-actif (la phase de jeu est alternée). L'innovation provient de l'utilisation de cartes « période-météo » et « bonus-moral ». Les premières, au nombre de 12 — une par tour de jeu —, sont tirées au sort au début de chaque tour et déterminent la météo et le camp qui a l'initiative.

Les secondes sont « achetées » par les joueurs lors de la constitution de leur armée et jouées en cours de partie pour apporter des bonus lors des tirs, des corps à corps ou pour effectuer des marches forcées ou faire intervenir du génie. Le joueur, lors de la composition de son armée, peut donc « sacrifier » une partie de ses figurines pour obtenir des cartes puissantes.

En fonction du nombre de tireurs, de leur qualité, de leur formation et de la distance de la cible, une unité possède des points de précision qu'elle ajoute aux résultats de dés à huit faces pour obtenir un résultat représentatif de l'effet du tir. Chaque figurine ennemie possède des « points de vie » et le joueur adverse retire autant de points de vie — donc de figurines — que le résultat du feu le lui demande. Le nombre de points de vie par figurines, par exemple « 3 » pour un fantassin, est modifié par des bonus et malus en fonction de la formation ou des protections dont bénéficie son unité. Ainsi, une figurine d'un carré n'a que 2 points de vie ; au contraire celle dans un village en a 7, etc. L'idée est plaisante et la jouabilité bonne, bien qu'une calculette soit d'un grand secours pour les réfractaires au calcul mental [2].

Les mécanismes pour le corps à corps sont similaires à ceux du tir, avec des facteurs et des modificateurs spécifiques au combat à l'arme blanche. Chaque camp calcule son facteur de combat au corps à corps et ajoute le résultat de dé(s) à huit faces, le perdant fuit et subit des pertes.

Dans l'ensemble, la jouabilité d'*Héroïka* est bonne, en tout premier lieu grâce aux hexagones qui empêchent toutes les discussions stériles qui affectent quelquefois les règles « classiques », lors de la mesure de telle ou telle distance pour le mouvement ou le tir. Par contre, le rendu historique n'est pas vraiment au rendez-vous, mais la règle est sans prétention de ce côté-là. En fait, *Héroïka* est plutôt un jeu de société à vocation historique. Dans ce cadre, Rek propose une offre complète : règles, figurines — brutes ou peintes —, hexagones, décors, etc. Tout ce dont un débutant a besoin pour commencer est disponible. ❐

Héroïka : règle en français pour le jeu d'histoire avec figurines et sur hexagones pour la période de Empire en 15 mm. Publiée par Rek. Prix indicatif : 90 F.

Qualités : surface de jeu avec hexagones décorés (pour ceux qui aiment), jouabilité correcte, fédération structurée autour de la règle.

Défauts : présentation « spartiate » et peu didactique, absence d'une feuille de résumé, rendu historique faible.

1. *Héroïka* est prévue pour du 15 mm, mais peut être jouée en 25 mm en divisant le nombre de figurines par deux.

2. Par contre, c'est la première règle que je rencontre où la cavalerie a plus de chances de survivre à un tir que l'infanterie : 5 points de vie pour un cavaliers contre 3 seulement pour un fantassin !

La fédération des clubs Héroïka

L'une des particularités de la règle Héroïka est de disposer d'une fédération de clubs entièrement dédié à la pratique de la règle (sans parler de la grande disponibilité du créateur, M. Chloupek !). Les débutants peuvent s'y faire prêter des armées et découvrir les mécanismes du jeu.

Un bulletin trimestriel est également publié, avec des extensions pour la guerre de 70, celle de Sécession, etc. Par ailleurs, la prochaine coupe de France *Héroïka* se tiendra à Bourges (7 et 8 mars 1998).

Pour tous renseignements sur *Héroïka*, voir publicité page 57 (ou tél. : 03 21 05 28 11).

DISPONIBLE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
Si vous ne le trouvez pas, commandez-le chez Histoire & Collections

HORS-SERIE N° 26

Texte de
Yves BUFFETAUT

69 F
le volume
86 F franco

Dessins en couleurs de
Jean RESTAYN

- **84 pages dont 16 en couleurs** *(21 x 29,7 cm, dos carré, couverture vernie)*
- **100 photos d'époque**
- **24 dessins en couleurs des principaux véhicules** *(profils et vues de trois quarts)*
- **Les cartes en couleurs**
- **Les organigrammes détaillés des divisions**

IL EST PARU !

Le vingt-sixième volume de notre collection trimestrielle sur les matériels et les unités des grandes batailles de 1939-1945.

NORMANDIE : LA PERCEE (1)

OPERATION GOODWOOD

Disponibles dans la même collection :

N° 5 - Opération Barbarossa	86 FF franco
N° 6 - Bir-Hakeim	86 FF franco
N° 11 - El Alamein	86 FF franco
N° 12 - La première vague, 6 juin 1944	86 FF franco
N° 13 - La bataille du bocage	86 FF franco
N° 14 - Débarquement en Provence	86 FF franco
N° 15 - De la Provence aux Vosges	86 FF franco
N° 16 - Opération Supercharge, 1942	86 FF franco
N° 17 - Dunkerque juin 1940	86 FF franco
N° 18 - De Moscou à Stalingrad	86 FF franco
N° 19 - Les Marines débarquent à Tarawa	86 FF franco
N° 20 - Opération Torch	86 FF franco
N° 21 - La bataille d'Abbeville	86 FF franco
N° 22 - Dans l'enfer de Stalingrad	86 FF franco
N° 23 - Opération Market Garden	86 FF franco
N° 24 - Combats en Nouvelle-Guinée	86 FF franco
N° 25 - Kasserine	86 FF franco

(N° 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9 et 10 épuisés)

SERIE RELIEE

– **De Tobrouk à Bir-Hakeim** *(Tobrouk + Bir-Hakeim,* volume cartonné,168 pages) **163 FF franco**
– **Guerre éclair à l'Ouest** *(Gudérian perce à Sedan + Blitzkrieg,* volume cartonné, 168 pages) **163 FF franco**
– **Les batailles d'El Alamein** *(El Alamein + Opération Supercharge,* volume cartonné, 168 pages) **163 FF franco**
– **La chevauchée de l'armée de Lattre** *(Débarquement en Provence + De la Provence aux Vosges,* volume cartonné, 168 pages)**163 FF franco**

Adressez votre règlement à **Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cédex 11.Tél : 01.40.21.18.20.**

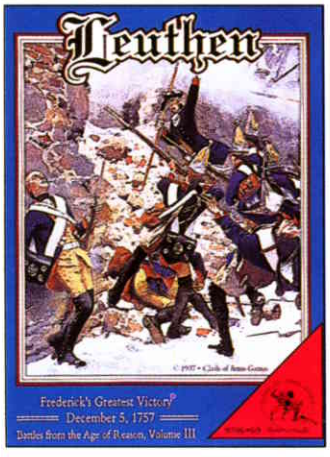
NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

C'EST une véritable avalanche de nouveautés qui nous arrive cet automne, avec des jeux sur les sujets les plus variés.

LEUTHEN

Pour le troisième volume de la série *Battles from the Age of Reason*, Clash of Arms s'attaque, après *Kölin* et *Zorndorf*, au chef d'œuvre



de Frédéric le Grand. En effet, la bataille de Leuthen, remportée sur les Autrichiens le 5 décembre 1757 en Silésie, un mois jour pour jour après un triomphe contre les Français à Rossbach, marque l'apogée de l'art de la guerre à la mode du Roi de Prusse.

Frédéric II ne dispose que de 40 000 hommes alors que les Autrichiens et leurs alliés, commandés par Charles de Lorraine, sont près de 60 000. Il ressuscite la tactique de l'ordre oblique, inventée quelques 2 000 ans plus tôt par le Thébain Epaminondas, et en fait l'arme parfaite à appliquer du faible au fort. Il porte son attaque avec seulement 1/3 de ses troupes (les meilleures), avançant en échelon contre le flanc gauche de l'armée adverse qu'elles débordent, laissant le reste de l'armée en réserve (refus de sa propre aile gauche). Cette offensive brise l'armée autrichienne qui, malgré une tentative, un moment réussie, de rétablir son front autour du village de Leuthen, doit se replier. Frédéric II reprend ainsi le contrôle de la Silésie !

Le jeu, à l'échelle du bataillon, présente quant à lui les mêmes qualités et défauts que ses prédécesseurs... Les 25 pages de règles, désormais stabilisées, sont toujours aussi précises (et pédagogiques) dans le domaine de l'initiative, du commandement et des formations des unités au combat. Le matériel de jeu, pions (aux couleurs des uniformes) et les cartes (quatre au total pour reconstituer l'ensemble du champ de bataille...) sont magnifiques. Enfin, les notes explicatives et le dossier historique sont à la hauteur des espérances des plus exigeants des passionnés de la période.

L'ensemble demeure cependant complexe et requière surtout, pour jouer la bataille dans son ensemble, énormément de place et de temps. Heureusement, trois scénarios plus courts et ne nécessitant qu'une ou deux cartes permettent d'aborder plus facilement le jeu et d'en découvrir l'intérêt, qui est grand, tant cette bataille est passionnante !

Frédéric BEY

Leuthen : jeu en anglais assez complexe édité par Clash of Arms, comprenant quatre cartes (55 x 86 cm chacune), 200 pions et 280 marqueurs. Jeu en solitaire possible.

CLOSE ACTION

Parents pauvres du jeu d'histoire sur carte, les jeux navals (surtout pour la marine à rame ou voile) sont longtemps restés l'apanage d'un cercle restreint de passionnés. Depuis *Trireme* (marine antique) et *Wooden Ships and Iron Men* (marines du XVIII[e] siècle), qui datent tous deux de plus d'une quinzaine d'années, rien de nouveau ou presque. ***Close Action***, qui porte sur les combats navals tactiques (un tour pour cinq minutes, un pion par vaisseau) de la période révolutionnaire et napoléonienne (1794 à 1815), vient renouveler le genre.

Mark. A. Campbell en a débuté le développement en 1983, pour arriver aujourd'hui à un système hyperréaliste qui permet de simuler finement les combats d'une époque où les escadres anglaises surclassent la plupart du temps les vaisseaux adverses. Avec plus de 40 pages de règles au vocabulaire marin qu'il faut apprendre à maîtriser, *Close Action* ne s'adresse pas aux novices. Cependant, en sacrifiant quelques aspects des règles (comme celles concernant la fatigue des équipages), il est possible d'entrer progressivement dans le jeu, avec un vaisseau à contrôler par joueur.

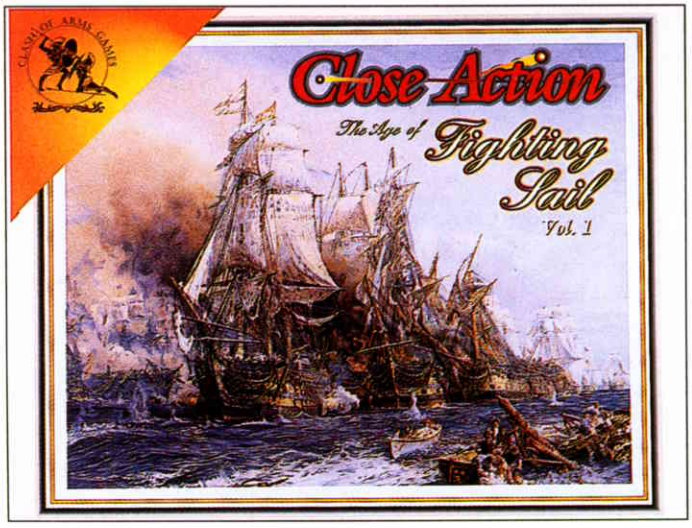
Close Action se joue uniquement en « simultané ». Les joueurs rédigent en même temps leurs actions à venir (répartition des points d'équipage, voilure, manœuvres, tirs) sur la feuille de route de chaque vaisseau. L'ensemble des mouvements et des combats est alors résolu en parallèle. Le jeu est conçu pour être joué en équipes, chacun des joueurs commandant réellement un seul navire et communiquant avec ses partenaires via une règle simulant l'utilisation de signaux par pavillons... Le record annoncé est pour l'instant celui d'une partie ayant regroupé 45 personnes ! Plus il y a de joueurs, plus le jeu est réaliste... notamment pour ce qui est du chaos de la bataille.

24 scénarios historiques sont proposés (Manche, Méditerranée, océan Indien), engageant de deux à plus de 30 vaisseaux (dont la bataille d'Aboukir, 1798). L'auteur a même trouvé quelques affrontements favorables au Français... Les flottes anglaise française, espagnole et américaine (guerre de 1812) sont représentées. Bien que le système de jeu soit passablement complexe (nature du vent, règles de manœuvre ou d'abordage, prise en compte de la qualité des équipages, de la nature et du calibre des canons, etc.), une fois maîtrisé, il permet de jouer les petits scénarios en 2 à 3 heures.

Globalement, c'est donc un jeu d'histoire pour spécialistes (du jeu d'histoire ou de la marine à voile, si possible des deux...). Sa richesse, et la passion mise par son créateur dans sa finition, sont toutefois impressionnantes.

Frédéric BEY

Close Action : jeu en anglais complexe édité par Clash of Arms, comprenant 70 pions vaisseaux, deux cartes, un livret de règles, un livret de scénarios avec notes historiques. Jeu en solitaire difficile. Adaptation à la figurine possible.



HARPOON NAVAL REVIEW 1997

Pour les passionnés de guerre navale, Dave Schueler publie pour Clash of Arms la ***Harpoon Naval Review*** (HNR), une revue annuelle de 95 pages de mises à jour et de données pour le système *Harpoon*.

En fait, il s'agit d'un savant mélange d'assez haut niveau. On y trouve en effet quelques articles de synthèse militaire (*Les transformations de la marine indienne*), qui ne dépareraient pas un numéro de *Stratégique*, mais également des scénarios extrêmement fouillés. Ils couvrent à la fois des affrontements historiques peu connus (Indonésie contre Royal Navy en 1963-1966) et des chocs hypothétiques (rencontre en mer Egée entre forces grecques et turques).

Cette livraison propose également une sorte de répertoire de tous les points chauds pouvant donner lieu à des opérations navales, avec quand même une pointe de regret : l'US Navy n'a plus aujourd'hui d'adversaire à sa mesure et aucune marine du monde ne peut se mesurer à un groupe de porte-avions normalement constitué, ce qui oblige à quelques contorsions pour faire des scénarios équilibrés. Finalement, une bonne cinquantaine de pages sont consacrées aux fiches signalétiques de bâtiments de surfaces et aux aéronefs. Un complément fort utile à toute bibliothèque des stratèges navals.

Jean-Claude BÉSIDA

NAPOLEON AT BAY

La campagne de France de 1814 est souvent méconnue, coincée entre la bataille des nations — Leipzig — et l'abdication de l'Empereur. C'est pourtant celle où l'on dit qu'il retrouva son génie de la campagne d'Italie. Accablé sous le poids des armées de Bohème et de Silésie, Napoléon parvint durant deux mois à tenir l'ennemi éloigné des portes de Paris par une série de manœuvres brillantes. Mais abandonné par tous, trahi par ses maréchaux, il rendra le pouvoir le 6 avril à Fontainebleau.

Voici donc la troisième édition d'un classique du jeu de campagne napoléonien à l'échelle opérationnelle. Kevin Zucker a apporté des modifications

REVUE DE PRESSE

● COMMAND

Deux nouveaux *Command* de qualité sont parus depuis le dernier VV.

Le numéro 43 permet de jouer à une bataille peu connue de la guerre de Sécession, celle de Chatanooga, qui ouvre la voie d'Atlanta aux armées nordistes en 1863. Avec deux cartes et 700 pions, il s'agit encore d'un jeu « monstre » dont *Command* a l'exclusivité. Les mécanismes sont ceux de *Fateful Lightning* (XTR) et de leur plus récent *Hell before Night* (*Command* n° 42) avec des tours à la durée aléatoire et des unités à l'échelle du régiment. La revue elle-même contient d'intéressants dossiers sur la perte des Philippines par les Américains en 1941-42 et sur le soulèvement des Pâques sanglantes, en Irlande en 1916.

Avec le n° 44, *Command* satisfait tous ceux qui ne se lassent pas de revoir John Wayne dans *El Alamo* puisqu'il permet de simuler la résistance acharnée d'une poignée de Texans face aux hordes mexicaines lors de cette célèbre « bataille ». Les mécanismes sont issus de ceux utilisés pour Hougoumont (*Command* n° 11) et Bunker Hill (*Command* n° 32) et parviennent à retranscrire toute la brutalité de ces combats. Malheureusement, l'ensemble est gâché par une carte affreuse... Sinon, un autre jeu explore les possibilités d'un débarquement allié en France dès septembre 1943. La revue offre quant à elle principalement des études détaillées de la bataille de Borodino et du siège de Syracuse en 415 av. J.-C.

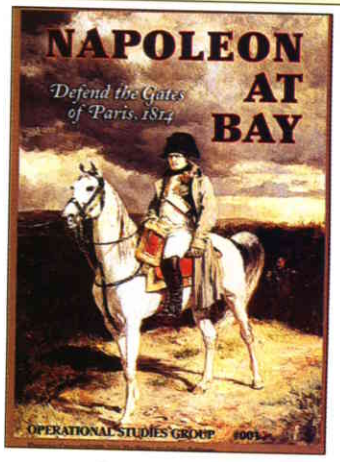
Grégory ANTON

● STRATEGY & TACTICS n° 184

Pour son numéro anniversaire (30 ans déjà, voir le *Journal de marche* de ce numéro), S&T propose son cocktail habituel d'articles de fond et d'exploration historique autour d'un jeu. Il s'agit cette fois-ci de la simulation de trois batailles de la guerre de 1812-1814, entre Américains et Britanniques. Cette guerre est mal connue de ce côté-ci de l'Atlantique, car au même moment, la fin de l'épopée napoléonienne occupait tous les esprits. Ces batailles (Bladensburg, North Point et La Nouvelle Orléans) sont d'allure napoléonienne, et extrêmement simples et rapides à jouer. Pour un numéro anniversaire, on aurait pu s'attendre à quelque chose de plus copieux !

Parmi les articles, signalons un bonne synthèse de 12 pages sur l'armée populaire chinoise, un article fourre-tout sur l'opération Barbarossa et un autre très intéressant sur le KG200 de la Luftwaffe, dédié aux opérations spéciales. Bon anniversaire à cette revue qui a su faire progresser le genre par des jeux innovants comme Panzer-Armee Afrika ou Fall of France 1940. Puisse *VaeVictis* avoir un palmarès aussi brillant dans 30 ans !

Jean-Claude BÉSIDA



assez sensibles qui renouvellent l'intérêt pour son système de jeu. Le plus important demeure la logistique et l'organisation des forces. Les règles de bataille sont plus riches, l'ajout des vedettes (patrouilles de cavalerie) ajoute au réalisme, l'ensemble permettant d'apprécier aussi cette simulation dans le détail

La production est correcte, sans plus, même si la carte est impressionnante. Je regrette un peu que Kevin sacrifie l'aspect historique des précédentes éditions à la facilité de gestion du jeu. Mais avant tout, c'est un très bon jeu, doté de nombreux scénarios, qui évoque des souvenirs de parties acharnées et que je recommande de jouer à trois. Son système napoléonien opérationnel est sans égal à ce jour. Nous y reviendrons dans un article plus détaillé.

Marc BRANDSMA

Napoleon at Bay : jeu en anglais édité par Operational Studies Group. Complexité moyenne. Deux cartes et 150 pions. Jeu en solitaire difficile (uniquement pour l'étude).

BARBAROSSA

Après *Typhoon*, GMT propose un excellent jeu opérationnel sur le front de l'Est dans la série *Barbarossa : Army Group South, 1941*. Rappelons que cette série a l'immense ambition de retracer l'ensemble des combats du front russe et qu'elle se caractérise par un sérieux et une minutie remarquable. Ce jeu est la version GMT de *Blitzkrieg in the South*, paru chez 3W.

L'échelle retenue est de deux jours par tour, 8 km par hexagone. Chaque pion représente une unité allant du bataillon (artillerie lourde) à la division en passant par toutes les formations intermédiaires. La panoplie soviétique est complétée par des états-majors d'armée et un bon nombre de forces très originales : trains blindés, flottilles fluviales, batteries côtières, milices et troupes des zones fortifiées. Côté allemand, l'ordre de bataille aligne les habituels Panzer et motorisées, les formations SS, ainsi que le gros, composé de divisions d'infanterie renforcées par des compléments régimentaires en artillerie, en antichars et en DCA. Les Roumains, les Italiens, les Slovaques, les Hongrois et même deux bataillons de nationalistes ukrainiens viennent aider la manœuvre. Les pions sont lisibles et proprement faits.

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

NOUVEAUTÉS JEUX MICRO

En VO avec livret d'instructions en Français
♦ PACIFIC GENERAL SSI
♦ BATAILLE DES ARDENNES SSI

En Anglais
♦ ACHTUNG SPITFIRE Avalon Hill
♦ AGE OF SAIL Empire

NOUVEAUTÉS WARGAMES SUR CARTES

En Anglais
♦ CLOSE ACTION (Wargame naval 1780/1815) - Clash Of Arms
♦ LEUTHEN - Clash Of Arms

BARBAROSSA chez GMT ainsi que le nouveau C3I...

SUN NEVER SETS chez Decision Games (colonial)

et toujours, COMMAND MAGAZINE et STRATEGY AND TACTICS

Cinq boutiques à votre service :

52 RUE DES ÉCOLES
75005 PARIS
Tél. 01 43 26 79 83
Métro Cluny/ La Sorbonne

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. 01 47 34 25 14
Métro Pasteur

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. 01 42 27 50 09
Métro Wagram

13 RUE DES REMPARTS D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 04 78 37 75 94
Métro Ampère/Victor Hugo

162, RUE SAINTE CATHERINE
33000 BORDEAUX
Tél : 05 56 44 26 03

Les cartes sont sans doute les plus précises réalisées à cette échelle pour une simulation. Elles synthétisent les informations de cartes allemandes de l'époque complétées par d'autres sources récentes. Le résultat est remarquable de clarté, de densité et d'élégance. Trois cartes ajustables figurent l'espace compris entre Odessa, Kiev et Lvov : c'est le terrain des premières semaines de la Blitzkrieg. Une quatrième représente le secteur de Rostov pour la bataille qui s'y déroule en novembre-décembre 1941. En plus de la campagne, six scénarios sont proposés.

L'ensemble du jeu est fluide et les règles, quoi que complexes, sont parfaitement logiques. De plus, étant communes à la série, le temps d'apprentissage est vite rentabilisé. On retrouve entre autres la fameuse asymétrie dans les tours de jeu, qui rend bien compte des différences opérationnelles allemandes et soviétiques. Les Allemands bougent toutes leurs unités, combattent puis exploitent les percées avec les troupes mécanisées. Les Soviétiques mettent en place leurs unités motorisées et celles qui peuvent être activées directement par un QG, combattent avec ce qui est au contact de l'ennemi, et bougent seulement ensuite le gros des troupes. Ce système astucieux change considérablement la manière de jouer d'un camp à l'autre. L'Allemand peut mener ses attaques avec bien plus de liberté et improviser ses avances en fonction des percées. En revanche, le Russe doit soigneusement monter ses opérations un tour à l'avance, sachant qu'il ne pourra faire que des ajustements limités avec ses chars.

Au total, un excellent jeu, doté d'abondants exemples et notes de conception, et servi par plusieurs aides de jeu fort pratiques. La suite de la série, si les joueurs le désirent (voir encadré) traitera des combats du groupe d'armées Centre.

Jean-Claude BÉSIDA

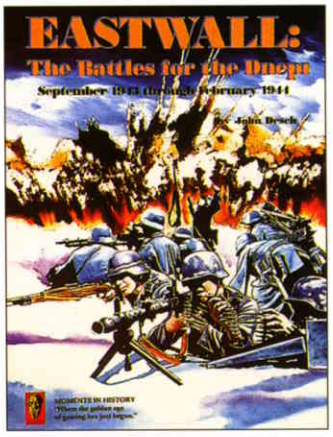
Barbarossa : jeu en anglais assez complexe édité par GMT, comprenant 840 pions et quatre cartes. Jeu en solitaire possible.

EASTWALL : The battles for the Dnepr

Proposé par Moments in History et livré sous pochette plastique, *Eastwall* couvre les opérations militaires qui eurent lieu en Ukraine de septembre 1943 à février 1944. Le jeu couvre donc le repli du groupe d'Armées Sud derrière le Dnepr, après l'échec de l'offensive de Kursk, et sa tentative de résistance derrière ce fleuve.

Avec une carte et moins de 500 pions de bonne qualité, ce jeu permet de refaire cette campagne à l'échelle de la division/corps pour l'infanterie et du Kampfgruppe/brigade pour les blindés. Les tours représentent chacun une semaine.

Le système de jeu est principalement celui de l'excellent *Ring of Fire* du même éditeur. Les mécanismes sont ultra-classiques. Cependant, il existe quelques « innovations », aptes à déstabiliser aussi bien les grognards que les novices, et qui donnent à ce jeu une saveur particulière.



Il s'agit de zones de contrôle originales et surtout deux types de combats : un pour les combats classiques et un autre pour ceux qui opposent des blindés. Ce dernier type met en lumière l'aspect qualitatif des unités et, comme il précède les autres types de combats, met en évidence l'importance des blindés. Par ailleurs, plusieurs règles soulignent quelques particularités de la campagne (difficulté à traverser le Dnepr, efficacité des barrages d'artillerie soviétiques, rôle de Staline sur les opérations, etc.).

Au final, grâce à la situation intense couverte et aux mécanismes intelligents des règles, il s'agit d'un excellent jeu pour satisfaire tous ceux qui s'intéressent au front de l'Est.

Grégory ANTON

THE SUN NEVER SETS

Original et facile d'accès, ce jeu de Decision Games permet de simuler pas moins de quatre guerres de l'Empire britannique de la fin du XIX[e] siècle : marche sur Pékin de 1860 (avec le corps expéditionnaire français), guerre contre les Zoulous de 1879 (remportée par les Britanniques après quelques cuisants revers) et deux campagnes du Soudan (révolte de 1883-1885 et reconquête par Kitchener en 1896-1898).

Ces conflits utilisent un même livret de règles qui met l'accent tant sur des considérations tactiques, comme la nature de l'équipement des unités, que stratégiques, avec une importance considérable accordée au ravitaillement et au commandement. La plupart des unité évoluent face cachée et, selon les habitudes du concepteur Joe Miranda, de nombreux événements aléatoires très détaillés pimentent chaque campagne.

Le tout se pratique avec un matériel de bonne qualité et un livret de règles de 28 pages facilement abordable. Bref, un produit bien sympathique.

G. ANTON et S. MARTIN

The Sun never sets : jeu en anglais de difficulté moyenne, comprenant 620 pions et deux cartes recto verso. Jeu en solitaire possible.

GMT ET LE PROJET 500

Pour se sortir de ses difficultés financières, GMT a choisi de réduire ses coûts d'impression. C'est pourquoi la fabrication des prochains titres ne sera lancée qu'à partir du chiffre de 500 commandes fermes (numéro de carte de crédit à l'appui !). Vous pouvez dès maintenant réserver les jeux qui vous intéressent, à un prix légèrement inférieur à celui du commerce. Dès que 500 personnes auront fait comme vous, le jeu sera imprimé et votre carte de crédit débitée...

Tout comme The Gamers l'année dernière (avec sa tentative avortée de ne vendre que par correspondance), ce système, très maladroit commercialement, risque peut être de faire long feu, mais il montre bien la nécessité dans laquelle se trouve certains éditeurs américains de gérer au plus près leur trésorerie.

Parmi les titres les plus prometteurs à venir, on trouve *Barbarossa : Army Group Center*, *Red Banners* (l'attaque de Léningrad), et pour l'Antiquité (système GBoH) : *Caesar in Gaul* et *Jugurtha*. Les coordonnées de GMT sont : PO Box 1308 Hanford California 93232.

REGLES SIMPLIFIÉES POUR THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER

Depuis quelques mois, *GboA* est au cœur de l'actualité du jeu d'histoire. Après la sortie de son excellente adaptation sur micro-ordinateur (cf. *CyberStratège* n° 2 et 3) et l'annonce de sa parution prochaine en français (chez Oriflam), voilà maintenant que l'un de ses auteurs, Richard Berg, publie dans le n° 8 du magazine *C3i* une version simplifiée des règles de ce jeu. L'objectif de *Simple Great Battles of History*, c'est son nom, est de proposer des règles courtes (six pages), permettant d'accélérer et d'alléger le déroulement des parties (moins de jets de dés, moins de marqueurs à gérer, une seule et unique table pour résoudre les combats).

Les principaux changements concernent le commandement, les imputations de pertes et la résolution des combats. Désormais, plus question de « momentum » ou de « court-circuit », chaque joueur ne peut activer que trois de ses chefs (différents) consécutivement, sur test d'initiative réussi. Les unités de combats ne subissent plus non plus de pertes progressives de cohésion. Elles sont soit en ordre, soit en désordre (pion retourné et malus au dé lors des combats), soit en déroute. Enfin, les combats se résolvent par un seul jet de dé sur lequel sont appliqués plusieurs modificateurs (positions des unités, classes d'armes, jets de missiles, terrains, etc).

A l'usage, cette règle simplifiée, loin d'être simpliste, s'avère particulièrement performante : la plupart des finesses (historiques et ludiques) de la version d'origine sont sauvegardées. Les parties deviennent bien plus fluides et, de ce fait, les plus grandes des batailles peuvent être simulées en une seule soirée et sont désormais accessibles à des débutants. *Simple GBoH* est également particulièrement adapté pour une pratique du jeu en compétition. Enfin, il est amusant de constater que les principes de la simplification opérée sont ceux, ou presque, retenus pour la version du jeu sur micro-ordinateur...

Frédéric BEY

C3i est un magazine en anglais édité par GMT. On le trouve (souvent avec beaucoup de retard) dans les boutiques spécialisées. Il peut être commandé directement chez GMT aux Etats-Unis par téléphone : 00 1 209 583 1236.

TANK COMMANDER : THE PLAYER'S GUIDE

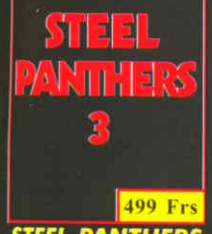
Moments in History propose un aide de jeu, sous forme de livret, pour son jeu de cartes *Tank Commander*. Ce livret reprend la règle de base, avec de nombreux exemples, des erratas, des règles supplémentaires, des scénarios, etc. La liste des cartes est également incluse. Comme l'admet l'éditeur en introduction, *Tank Commander* n'a pas été un gand succès. Le système de jeu est moyen, les cartes sont laides pour la plupart et la règle de base comportait plusieurs erreurs. De fait, MiH abandonne tous projets d'extension pour ce jeu.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

48 H CHRONO + Encaissement
Uniquement A L'Expédition

REGLEZ par CB au 08 36 69 04 49

NOUVEAU

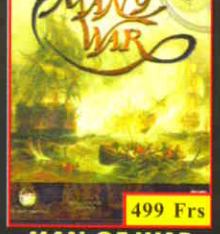


499 Frs
STEEL PANTHERS 3 VF/VO

NOUVEAU

429 Frs
WAR INC. VO

NOUVEAU



499 Frs
MAN OF WAR VO

NOUVEAU

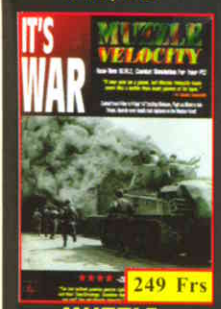
499 Frs
CLOSE COMBAT 2 VO

NOUVEAU

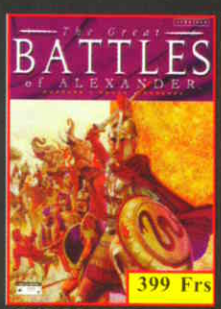
299 Frs
LA CONTRE-ATTAQUE VO

499 Frs
BATTLEGROUND 7 VO

369 Frs
EMPEROR OF THE FADING SUNS VO



249 Frs
MUZZLE VELOCITY VO

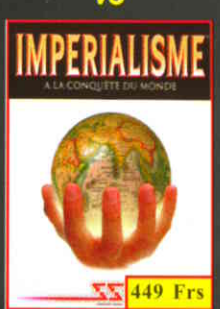


399 Frs
THE GREAT BATTLES OF ALEXANDER VO

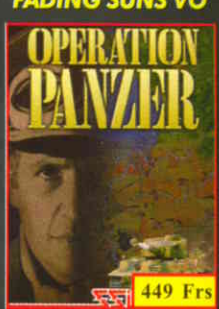
499 Frs
ACHTUNG SPITFIRE

499 Frs
HISTORY OF THE WORLD VO

349 Frs
STEEL PANTHERS 2 VF



449 Frs
IMPERIALISME VF



449 Frs
OPERATION PANZER VF

Un rayon spécialisé Wargames informatiques
plus de 50 références vous attendent au 37 rue de Lappe 75011 Paris

M° Bastille du Lundi au Samedi

De 9 H à 19 H sans interruption

NOUVEAU

3615 WARGAMES

Commandez toutes nos références 24H / 24

DELAIS DE LIVRAISON 48 H

ENCAISSEMENT A LA LIVRAISON

449 Frs
Robert Lee Civil War

379 Frs
P.T.O. II

399 Frs
Admiral Sea Battle VO

99 Frs
Steel Panthers 1 VF

449 Frs
Bataille du Pacifique VF

499 Frs

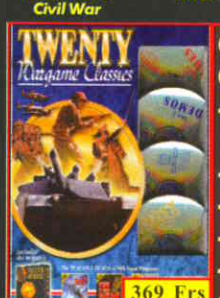
CE PACK CONTIENT :
- Allied General
- Fantasy General
- Star General
- Panzer General

PACK FIVE STARS

449 Frs

CE COFFRET CONTIENT :
- Harpoon 2
- V for Victory
- Genghis Khan 2
- Romance of the 3 Kingdom
- Operation Europe
- High Command
- Command HQ
- Panzer General
- Steel Panthers
- Tanks !
- Clash of Steel

DEFINITIVE WARGAME COLL. 2



369 Frs

CE COFFRET CONTIENT :
- Conquest of japan
- Warlord
- Carrier strike
- War in russia
- 20 wargames au total !!!

TWENTY WARGAMES CLASSIC

449 Frs
Harpoon 97

499 Frs
Tigers on the Prool

499 Frs
Aide de Camp VO

449 Frs
Gettysburg VF

399 Frs
Complete Carriers at War

199 Frs
S. P. 2 Extension

199 Frs
Steel 1 Ext. N°2

449 Frs
Age of Rifles VF (Extension : 199 F)

449 Frs
Silent Hunter

199 Frs
Silent Hunter Extension 1 ou 2

199 Frs
V For Victory

499 Frs
Ardennes Offensive VO

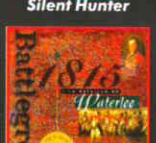
399 Frs
Close Combat Mac/PC

479 Frs
Third Reich VO

499 Frs
Battleground 6 VO

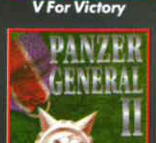
399 Frs
Shiloh NF

399 Frs
Ardennes VF



349 Frs
Waterloo VF

399 Frs
Au coeur du Débarqu. VF



449 Frs
Panzer General 2 VF

399 Frs
Over the Reich VF Mac/PC

399 Frs
Stalingrad VF Mac/PC

Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de Lappe 75011 PARIS

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° / / / Date : /

VAE VICTIS

PRODUIT	PRIX
❒ FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
❒ ENVOI COLISSIMO (en 24h chez vous)	60 Frs

CATALOGUE GRATUIT

300 produits disponibles !!

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

LA grande nouveauté de cet automne est l'apparition d'une version profondément remaniée de *DBM*, la règle « phare » de WRG pour le combat dans l'Antiquité et au Moyen-Age.

Par Jean-Philippe IMBACH

Nous vous avons présenté dans le numéro 12 le projet *DBM 2000* qui proposait de nombreux et profonds changements pour *De Bellis Multitudinis*. Par bonheur, nous n'aurons pas à attendre la fin du siècle pour les appliquer : les amendements sont maintenant figés. Ces modifications importantes portent sur des paragraphes entiers de la règle, au point qu'il est quasiment indispensable de s'en procurer une nouvelle version, à moins de rayer et surcharger des pages complètes du précédent livret.

Pour ceux qui lisent l'anglais, l'attente sera brève, la nouvelle mouture de *DBM* est actuellement sous presse ; par contre, le traducteur, Eddy Dobson, est actuellement en pourparlers directs avec WRG pour qu'une traduction complète, ou au pire seulement celle des amendements, voit le jour. La décision devrait être prise rapidement et *VaeVictis* vous tiendra au courant dès le prochain numéro. En attendant, survolons les principales évolutions.

Le premier volet des modifications porte sur le placement du terrain qui a été complètement revu. En résumé, ce placement est plus aléatoire que par le passé et il est bien plus difficile d'obtenir un terrain « à sa main ». Plus que jamais, la capacité d'un joueur et de son armée à s'adapter au terrain sera déterminant pour la victoire.

D'autre part, sauf pour l'infanterie montée, les troupes qui démontent perdent leurs montures dès qu'elles bougent sans remonter. Quant aux cavaliers armés d'arcs, ils démontent en archers « ordinaires » et non plus « supérieurs ». Le règne des armées mongoles et des chevaliers qui montent et démontent au coup de sifflet est, semble-t-il, terminé.

Pour la dépense des points d'action (les « PIP »), un groupe qui comporte à la fois des troupes montés (sauf des éléphants ou des généraux) et des troupes à pied (sauf des psilois) dépense un point supplémentaire. De fait, le mélange et le « saupoudrage » d'infanterie et de cavalerie au sein du même corps est pénalisé. On devrait donc voir plus souvent sur nos tables des organisations historiques : corps d'infanterie au centre, avec cavalerie (éventuellement appuyée par l'infanterie légère) sur les ailes. Les généraux alliés ne deviennent indigne de confiance que sur un premier jet de dé égal à « 1 » (au lieu de 1-2) et leur coût est réduit de 5 points. Dans ces conditions, vu que le risque (une chance sur six seulement d'être indigne de confiance) est supportable, il est fort probable que de nouveaux et puissants alliés vont fleurir sur nos tables.

Un élément en débord peut maintenant se rabattre sur le flanc de l'ennemi qu'il déborde, même si ce faisant il dépasse sa distance de mouvement maximale. Plus que jamais, il devient donc primordial de posséder une réserve pour empêcher de tels mouvements quand une ligne commence à se faire « trouer » par l'adversaire. Toujours pour le mouvement, les psilois peuvent bouger en groupe dans le terrain difficile : un sacré avantage... atténué par le fait qu'ils se font maintenant détruire face à un tir qui obtient un résultat double du leur. Quant aux archers, ils ne peuvent plus contacter un ennemi montés s'ils sont capable de lui tirer dessus.

Les lances (Sp) irrégulières ne sont plus assujetties aux mouvements impétueux (mais elles poursuivent toujours). De plus, tout mouvement impétueux loin de l'ennemi est du double de la normale (une sorte de « marche impétueuse »). Les chameaux bougent à 200 pas au lieu de 150 seulement et, mis à part ceux « supérieurs », ne sont plus impétueux. Les chameaux « supérieurs » deviennent redoutables, puisqu'ils détruisent les mêmes troupes que les chevaliers (avec un facteur de moins face à l'infanterie tout de même) : l'armée touareg bientôt sur nos tables ?

La principale nouveauté dans les supports arrière concerne les guerriers (Wb) « supérieurs » qui peuvent bénéficier de trois rangs de support face aux troupes montées (soit une base de + 5 !). Le facteur « supérieur » ne compte plus au corps à corps que si l'adversaire n'est pas une troupe identique (même classe, même catégorie). Ainsi, l'affrontement de deux lignes de cavalerie « supérieure » ne donne plus un combat sans fin où les troupes se repoussent à tour de rôle sans parvenir, sauf coup de chance, à détruire une plaquette adverse.

Au corps à corps, si l'élément de front est détruit, sont détruits les rangs qui apportent un support ou bien, comme à *DBR*, ceux qui se trouvent sur la « profondeur » de l'élément du premier rang (au lieu de 4 cm). La poursuite devient obligatoire pour tous les chevaliers, sauf les chars et les (X) et pour les piquiers (face à l'infanterie).

En outre, le livret de règle inclut des errata pour les quatre livres de listes d'armées. Ce bref aperçu des modification apportées à *DBM* laisse entrevoir de belles soirées d'hiver en perspective, pour revoir complètement l'organisation et les tactiques de vos armées préférées. Généraux alliés plus fiables, obligation de corps plus homogènes, changements dans les facteurs de combat : les premiers tournois en **DBM 2.0** sont attendus avec impatience pour connaître, à la lumière des parties de compétition, l'impact de toutes ces nouveautés.

DBR version 1.1

La nouvelle version de la règle WRG adaptée à la guerre sous la Renaissance (voir présentation dans VV n° 11) n'apporte pas de bouleversements semblables à ceux de *DBM 2000* pour l'Antiquité. Moins de deux ans après la première parution de *DBR*, il s'agit plus d'un léger « lifting », après un premier retour d'expérience dû aux tests de l'ensemble des joueurs partisans de *De Bellis Renationis*. Les modifications sont plutôt des précisions et les changements de fond sont peu nombreux.

Tout au plus peut on noter que les pistoliers et les sipahis peuvent maintenant démonter pour attaquer des fortifications. Les reîtres ne tirent plus que sur deux rangs (au lieu de trois) et ne supportent plus les tireurs. Les cavaliers légers ne sont plus détruits par un tir qui fait le double : ils fuient. Les pistoliers « supérieurs » détruisent les autres pistoliers comme le font les « ordinaires » et les « rapides ».

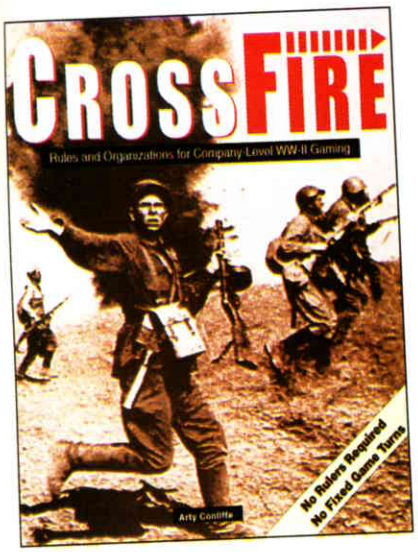
Par ailleurs, le rapport « qualité/prix » de ces derniers ne paraît pas des plus avantageux : un pistolier « rapide » coûte 11 points, ne combat que sur un seul rang, doit poursuivre après le corps à corps et est plus vulnérable au combat que ses homologues. Son seul avantage est un bonus de 50 pas pour le mouvement. Pour seulement un point de plus, le pistolier (S) peut combattre sur deux rangs, est plus difficile à détruire et ne poursuit pas. Le choix est vite fait.

Par ailleurs, il est regrettable, mais c'est une — mauvaise — habitude chez WRG, que les subtiles modifications réparties dans tout le texte ne soient pas mises en relief (en italique par exemple). Une relecture soignée de l'ensemble de la règle s'impose donc, pour ne pas être surpris au plus mauvais moment, lors d'une partie de compétition par exemple. Ceci mis à part, *DBR* poursuit tranquillement son chemin, à l'ombre de sa grande soeur *DBM*.

1. Arty Conliffe est l'auteur de *Shako*, *Spearhead* et *Armati*, présentées respectivement dans les numéros 12, 13 et 15 de VaeVictis.
2. Sauf pour les pistolets-mitrailleurs qui sont pénalisés s'ils tirent à plus d'un élément de distance.

LA GLOIRE

La Gloire est un nouveau magazine dédié aux règles de l'éditeur américain Emperor's Press et surtout aux figurines — y compris celles « fantastiques » — de la marque Old Glory. Bien que la couverture soit fort attrayante, le contenu est assez décevant. A quelques exceptions près, la qualité de peinture des figurines est très moyenne et les photos bien trop sombres. Quant aux scénarios, ils sont succincts et peu approfondis. Il faut espérer que la qualité de l'ensemble progressera. En résumé, *La Gloire* est à Old Glory ce que *White Dwarf* est à Games Workshop : un support de promotion... la qualité de son aîné britannique en moins. (En anglais, prix : 45 F).



Crossfire

Dernière production d'Arty Conliffe, *Crossfire* — « feu croisé » — est une règle pour recréer les combats de la Seconde Guerre mondiale au niveau de la compagnie d'infanterie. L'auteur a réalisé celle-ci après un pari lors d'une convention outre-Atlantique : créer une règle de jeu d'histoire avec figurines qui n'inclue ni tour de jeu fixe, ni mètre mesureur !

La présentation est de grande qualité et la quarantaine de pages regroupe les règles de jeu, une cinquantaine d'organigrammes (très succincts) pour l'organisation des compagnies d'infanterie, un système de génération de scénarios, les tableaux de caractéristiques des véhicules et pour finir un petit scénario sur Stalingrad. Les échelles de prédilection de *Crossfire* sont le 15 et 20 mm, mais il est également possible de jouer avec des figurines au 1/285-1/300.

Un élément de trois figurines représente une dizaine d'hommes, l'équivalent d'un groupe de combat. Les armes lourdes et les véhicules sont représentés à l'unité. Les systèmes de combats — tir et corps à corps — sont, comme dans toutes les productions de cet auteur américain [1], d'une extrême simplicité. Ainsi, pour le tir d'infanterie, le joueur lance 2, 3 ou 4d6 pour chaque élément tirant et suivant qu'il obtienne un, deux ou trois « 5 » ou « 6 », l'adversaire est respectivement cloué au sol, démoralisé ou éliminé. Le tir des blindés est à peine plus complexe, puisque le joueur jette 2d6, l'un pour toucher, l'autre — si la cible est touchée — pour savoir si l'obus pénètre le blindage adverse. Quelques modificateurs permettent de faire la différence entre un Sherman et un Tigre.

Au corps à corps, chaque camp lance 1d6 et ajoute une série de modificateurs — nombre de groupes participant à l'assaut, présence d'un chef de section ou de compagnie, embuscade, terrain défensif, etc. — et toutes les troupes du perdant sont immédiatement éliminées. Difficile de faire plus simple et plus rapide, mais le résultat est très aléatoire et manque parfois de progressivité.

De plus, comme l'usage d'un mètre mesureur est proscrit, suite au pari susnommé, l'efficacité des armes à feu est constante et ne varie pas en fonction de la distance entre le tireur et la cible [2]. Ainsi, que votre adversaire soit à dix centimètres ou à un bon mètre, les chances de le toucher et de lui infliger des pertes sont identiques... Pour atténuer ce défaut, il est fortement conseiller de « cloisonner » le terrain avec des collines, des villages, des haies, etc. Sur votre table de jeu, préférez le bocage ou le combat urbain et évitez les grandes plaines d'Ukraine !

Quant à la « non »-séquence de jeu, elle fait penser à celle de la règle napoléonienne *Empire V* : globalement, un joueur « garde la main » et joue tant qu'il ne subit pas de revers. Par exemple, ses figurines progressent vers un village tant qu'elles résistent au feu adverse. Si à un moment donné un des éléments est démoralisé ou détruit, le joueur « perd la main » et l'initiative passe à son adversaire. Le système est assez original et mérite que l'on s'y attarde.

En revanche, seulement trois niveaux de moral (« bleusaille », normal et vétéran) sont prévus et ils n'interviennent que dans le corps à corps et le ralliement. Au tir, tous les groupes de combat possèdent les mêmes aptitudes de feu, qu'ils soient armés de pétoires ou de fusils automatiques, chevronnés ou novices. Ce point particulier est regrettable dans une règle censée représenter le combat d'infanterie à un niveau assez tactique. Par ailleurs, comme dans *Spearhead*, tous les Allemands sont considérés comme des surhommes et possèdent une plus grande flexibilité tactique que les autres nations, qu'ils soient des vétérans endurcis du front de l'Est ou des réservistes du mur de l'Atlantique. En fait, plus encore que les autres productions d'Arty Conliffe, *Crossfire* souffre d'une trop grande simplification et, bien que l'ensemble soit d'une extrême jouabilité, cette règle risque de décevoir les habitués de cette période.

Crossfire : règle pour recréer les combats de la Seconde Guerre mondiale au niveau de la compagnie.

En anglais. Prix indicatif : 110 F.

Remerciements à Stéphane Brault et Jean-Christophe Prudhon.

La société REK EDITIONS propose le jeu d'histoire Héroïka

R REK K

Hérostratèges ! Enfin une règle officielle Héroïka 1er Empire est à votre disposition, avec toutes ses options :
- test de joueurs expérimentés sur un grand nombre de parties jouées;
- explication perfectionnée des points de règle;
- multiples possibilités de jeu;
- nouvelle utilisation de plusieurs jeux de cartes;
- « Période météo », « Bonus moral ».

Le travail d'une équipe passionnée au service des hérostratèges. **REK.** Importateur et distributeur national des figurine en plomb 15 et 25 mm ***MINIFIGS*** (gros, demi-gros et détail).
Possibilité de commander la figurine *MINIFIGS* 25 mm à l'unité.
Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.
Distributeur de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)

REK
64, rue de Bruxelles
62520
Le Touquet

OUVERT 7 jours sur 7

PROMOTION DU MOIS :

La règle Héroïka au prix de ..... **95 F**
L'additif Sécession au prix de ..... **15 F**
L'additif 1870 au prix de ..... **15 F**
L'additif ZOULOUS au prix de ..... **15 F**
La boite armée 1er Empire coupe de France 15 mm avec les drapeaux, soclage et plateaux de manoeuvre de 224 piétons + 59 cavaliers + 6 canons : ..... **990 F**
peinte 5 000 F (possibilité de facilité de paiement en plusieurs fois)
Le tapis adhésif marqué d'hexagones : ..... **139 F**
Les 3 tapis adhésifs marqué d'hexagones ..... **387 F**

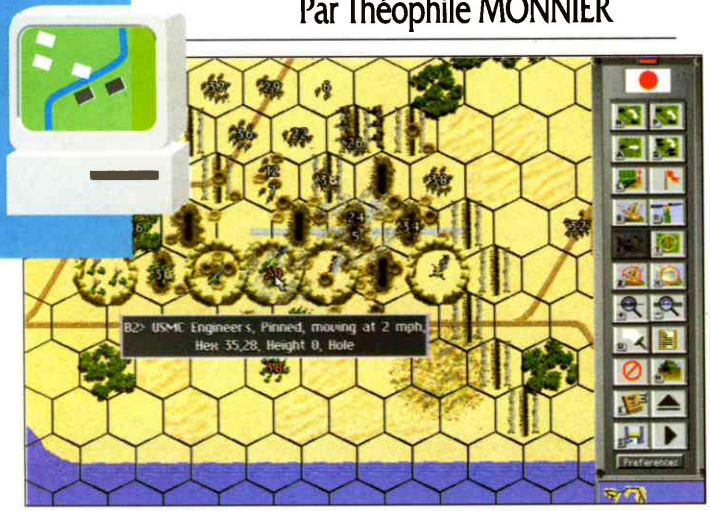
Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le : 03. 21. 05. 28. 11.
Fax : 03. 21. 05. 28. 47.

R. C. 351 758 487

STRATEGIE INFORMATIQUE

PARMI la véritable manne de jeux d'histoire qui paraissent actuellement, voici les dernières informations sur les produits les plus intéressants à venir.

Par Théophile MONNIER



Cette saisie d'écran est extrait d'une version non finalisée de *Steel III*, et on peut escompter que le graphisme du jeu évolue encore avant la parution commerciale, la lisibilité n'étant pas parfaite.

STEEL PANTHERS III

SSI aura donc été vite en besogne, car *Steel Panthers III*, l'adaptation du système *Steel* à l'échelle de la compagnie, est attendue pour novembre !

Steel III reprend presque intégralement le système de *Steel II : Modern battle*. Le graphisme du champ de bataille et des différents écrans est quasi similaire, les mécanisme de tirs, moral, etc. sont également très proches. L'évolution majeure porte sur la différence d'échelle. En effet, l'unité de base est maintenant la section ou le peloton, et le joueur contrôle au total l'équivalent d'un bataillon, voire d'un régiment. Un hexagone correspond maintenant à environ 200 m (50 m pour *Steel I*), ce qui réduit sensiblement les distances d'engagement.

Pour simuler cette nouvelle échelle de combat, l'accent a été mis sur les contraintes de commandement. Désormais, les compagnies obéissent à des ordres généraux (postures) : avancer vers tel objectif, défendre la colline, etc. Une unité avec un ordre d'avance ne peut changer d'axe, une unité avec un ordre défendre ne peut se déplacer. Par ailleurs, les actions de chaque unité hors des contraintes de postures de formation, des unités non commandées ainsi que les changements de posture coûtent des points d'ordre aux commandants d'unité.

Par exemple, un chef de compagnie doit dépenser 1 point d'ordre pour faire se déplacer une unité en posture défensive, et 3 points pour passer de la posture défensive à l'attaque. Ces coûts augmentent si l'unité n'est pas adjacente mais juste en contact radio avec son chef. Enfin, le nombre de points disponible dépend du niveau de commandement des chefs, de l'expérience, de la nationalité, etc., et d'un facteur aléatoire variant chaque tour.

Bref, on peut facilement imaginer la potentialité tactique d'un tel système. Une défense qui se fait tourner et qui doit se déplacer, des unités en attaque qui prennent leur objectif mais se font contre-attaquer, ou à qui il faut assigner de nouveaux objectifs, etc. Ces mécanismes rappellent bien sûr ceux de la série tactique de The Gamers, et les joueurs qui se sont déjà essayés à cette simulation apprécieront l'aide apportée par l'informatique dans ce genre de gestion !

Steel Panthers III incorpore tous les apports de *Steel II* en matière d'interface, d'éditeur de scénarios et de gestion tactique, et les améliore même parfois (possibilité de faire entrer des renforts en cours de jeu, unité avec la capacité Reco, etc.). Grosse évolution, il est maintenant possible de relier des scénarios créés avec l'éditeur en campagne. Surtout, *Steel III* couvre une période qui va de 1939 à 1999 ! Je vous laisse imaginer l'importance des données contenues dans l'encyclopédie, tous les matériels étant représentés...

Steel Panthers III : jeu CD-Rom PC édité par SSI. Parution prévue pour novembre. Notice en français, logiciel en anglais. Nécessite un DX2/66 ou supérieur avec Windows 95.

Opération Panzer : jeu CD-Rom PC en version française intégrale, édité par SSI. Parution en novembre.

Si les campagnes et les scénarios proposés font preuve d'un parfait manque d'originalité, la puissance de l'éditeur de scénarios et la possibilité de relier ceux-ci en campagne laissent augurer d'une nouvelle ère de folie créatrice sur internet, chez Novastar ou dans le CD-Rom de *CyberStratège* ! Enfin, point très appréciable, le manuel est cette fois-ci complet, avec les explications des principaux mécanismes de jeu et les tableaux de valeur de toutes les nationalités.

Les seuls défauts apparents de *Steel III* sont que le graphisme général n'a que peu évolué et que l'adéquation de l'échelle et de la représentation du terrain et des unités n'est pas idéal. Représentées par de petits icônes, les unités sont ainsi beaucoup moins visibles. On a peu l'impression que l'adaptation du système *Steel* de base à une nouvelle échelle s'est faite sans réel effort de conception, sans volonté de se renouveler, d'autant plus que certains choix de présentation (fenêtre d'information se déplaçant sous le curseur par exemple) « polluent » la carte.

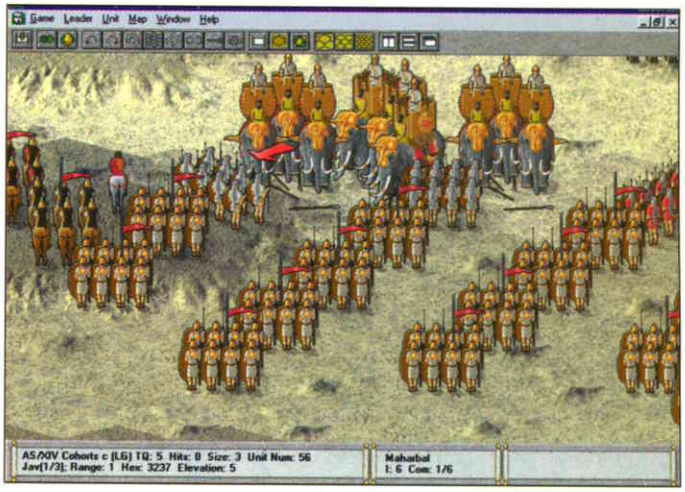
De fait, on ne peut pas dire que *Steel III* est un « nouveau » jeu, mais plutôt une évolution du système *Steel*. C'est déjà énorme, et les passionnés de combat tactique, qui n'ont certainement pas encore épuisé les charmes de *Steel I* et *II*, vont commencer à trouver les journées (et les nuits) de plus en plus courtes !

OPERATION PANZER

Si le graphisme et les améliorations de *Steel III* n'ont strictement rien de révolutionnaire, le « saut évolutif » effectué avec *Opération Panzer* est proprement stupéfiant. Après nous avoir gratifié d'une longue série de *General* sur les thèmes les plus divers, SSI revient aux sources du jeu avec une version complètement remaniée. Sur le fond, les principes de base de *Panzer General* sont intégralement conservés. Il s'agit toujours d'un jeu stratégique relativement simple, aux échelles de jeu assez floues, et qui utilise des mécanismes de simulation de base avec une interface ultra-pratique. Par contre, la présentation a bénéficié d'une remise à jour impressionnante, susceptible d'attirer même ceux qui s'étaient totalement lassés du premier *Panzer General*.

L'essentiel des efforts a porté sur les cartes, qui se présentent maintenant sous la forme d'une fausse perspective 3D, avec un rendu « dessiné à la main » du plus bel effet. On jurerait voir une énorme table de jeu avec figurines ! Les unités sont bien mieux reproduites. et tous les écrans d'achat d'unités, de présentation, séquences vidéo, etc., ont également subi une sérieuse cure de rajeunissement.

Autre amélioration d'importance, cinq campagnes sont proposées, deux avec l'Axe et trois avec les Alliés, sans compter une pléthore de scénarios. Un éditeur de scénarios est également inclus mais il n'est pas possible de créer en quelques secondes un scénario aléatoire comme dans *Steel Panthers*. Bref, là encore, *Opération Panzer* ne représente pas réellement ce qu'on appeler un « nouveau jeu », mais le gain en plaisir apporté par les améliorations graphiques compense largement cela. Une réussite incontestable !



GREAT BATTLES OF HANNIBAL

Fort du succès remporté par *Great Battles of Alexander*, Interactive poursuit l'adaptation de la série *Grandes batailles de l'Histoire* (GMT), avec une simulation qui devrait sortir d'ici la fin de l'année : *Great Battles of Hannibal*.

Reprenant le même principe que pour l'épopée d'Alexandre, *Great Battles of Hannibal* proposera des affrontements opposant Rome et Carthage, situés en Espagne, et surtout sur les terres des Romains et des Carthaginois. Le jeu permettre de simuler, dans chaque camp, les batailles d'Hannibal (Trébie, Métaure, Trasimène, Cynocéphale, Cannes et Zama) ainsi que celles de ses alliés, comme Philippe V de Macédoine. Au total onze batailles sont prévues.

Interactive Magic nous promet, en outre, une campagne un peu plus intéressante que celle d'Alexandre (assez décevante, il est vrai), couvrant l'ensemble de la Seconde guerre punique (218-201 av. J.C.) et retraçant la lutte entre les deux empires pour l'hégémonie en Méditerranée. Il devrait, en effet, être possible pour le joueur carthaginois de faire pencher la balance en sa faveur grâce à des alliances gauloises ou campaniennes (un des espoirs déçus d'Hannibal).

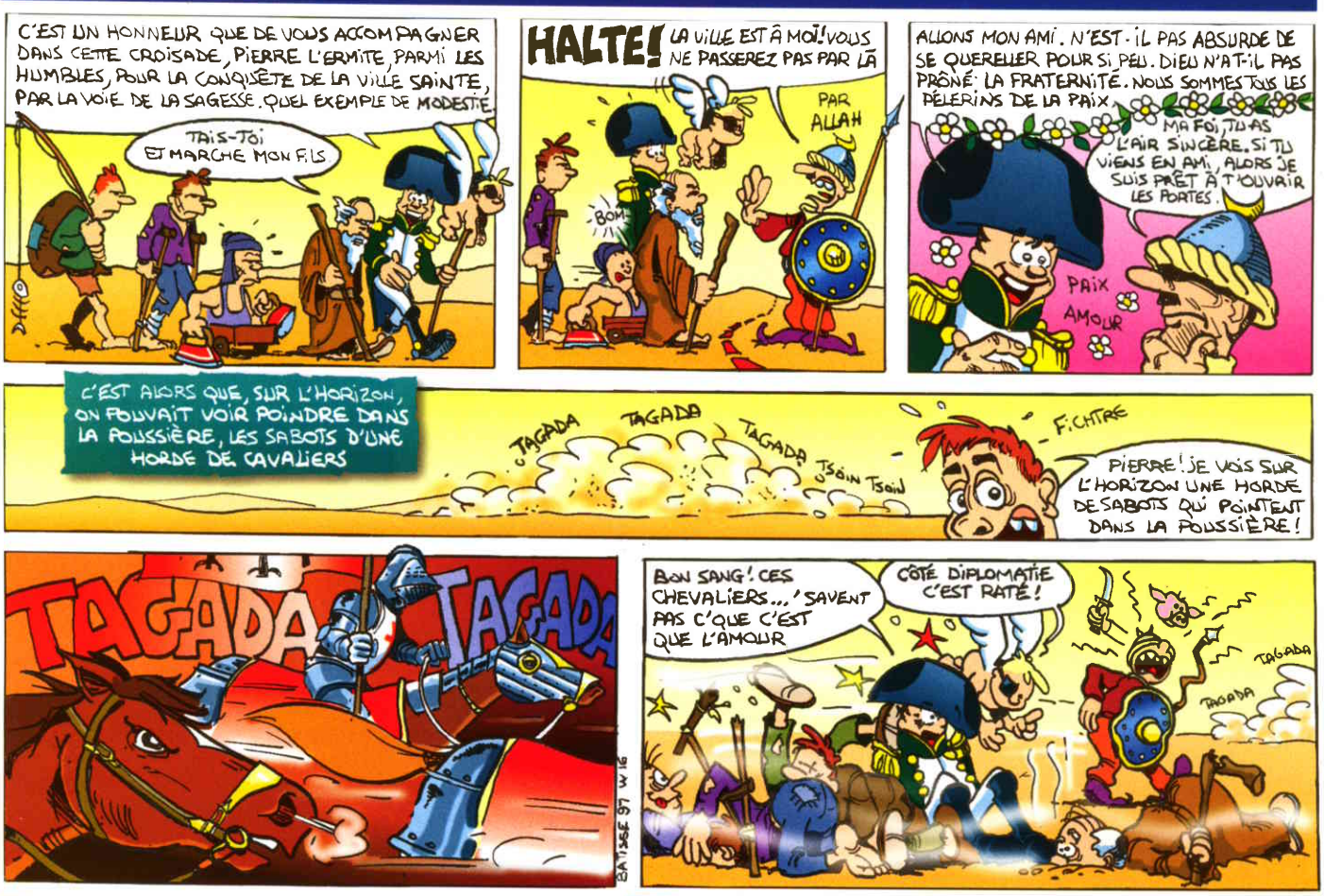
Great Battles of Hannibal nécessitera, comme à l'accoutumée, un Pentium et 16 Mo, ainsi que Windows 95. A l'instar du premier volume de la série, il offrira les options de jeu en solo ou multijoueurs (en réseau ou connexion internet). Décidément, 1997 aura vraiment été un grand millésime pour les passionnés d'histoire militaire antique !

Fabrice AUFORT

Ci-dessus, à gauche.
Belle vue sur les alliés celtes d'Hannibal. On peut remarquer un net effort dans la représentation des unités par rapport au premier jeu de la série.
Ci-dessus, à droite
La charges des éléphants carthaginois pendant la bataille de la Trébie.

Great Battles of Hannibal : jeu édité par Interactive Magic et distribué par Ubi Soft. Parution pour la fin de l'année. ❐

CIEL DE BATAILLE par Batisse


C'EST UN HONNEUR QUE DE VOUS ACCOMPAGNER DANS CETTE CROISADE, PIERRE L'ERMITE, PARMI LES HUMBLES, POUR LA CONQUÊTE DE LA VILLE SAINTE, PAR LA VOIE DE LA SAGESSE. QUEL EXEMPLE DE MODESTIE.
TAIS-TOI ET MARCHE MON FILS
HALTE! LA VILLE EST À MOI! VOUS NE PASSEREZ PAS PAR LÀ
PAR ALLAH
BOM
ALLONS MON AMI. N'EST-IL PAS ABSURDE DE SE QUERELLER POUR SI PEU. DIEU N'A-T-IL PAS PRÔNÉ: LA FRATERNITÉ. NOUS SOMMES TOUS LES PÉLERINS DE LA PAIX.
MA FOI, TU AS L'AIR SINCÈRE. SI TU VIENS EN AMI, ALORS JE SUIS PRÊT À T'OUVRIR LES PORTES.
PAIX AMOUR
C'EST ALORS QUE, SUR L'HORIZON, ON POUVAIT VOIR POINDRE DANS LA POUSSIÈRE, LES SABOTS D'UNE HORDE DE CAVALIERS
TAGADA TAGADA TAGADA TSOIN TSOIN
F.CHTRE
PIERRE! JE VOIS SUR L'HORIZON UNE HORDE DE SABOTS QUI POINTENT DANS LA POUSSIÈRE!
TAGADA TAGADA
BATISSE 97 VV 16
BON SANG! CES CHEVALIERS... S'SAVENT PAS C'QUE C'EST QUE L'AMOUR
CÔTÉ DIPLOMATIE C'EST RATÉ!
TAGADA
TAGADA

NOUVEAU

LA BIBLIOTHEQUE STRATÉGIQUE

PARMI les classiques nouveautés Ospreys, citons un volume consacré aux troupes étrangères dans l'armée de Louis XV, dans la France du XVIII^e siècle, mais surtout deux volumes d'une très grande originalité.

Par Laurent HENNINGER

Tout d'abord, le deuxième tome consacré à la guerre civile russe (1918-1922) et qui traite cette fois des armées dites « blanches »... ou tout du moins celles que l'on regroupe sous ce terme générique et un peu facile.

En effet, les bolcheviques luttèrent contre un ensemble on ne peut plus hétéroclite d'adversaires : factions tsaristes aussi diverses que jalouses les unes par rapport aux autres, monarchistes constitutionnels et démocrates, socialistes, anarchistes, interventionnistes étrangers (Français, Britanniques, Américains, Japonais, Polonais, Allemands, Roumains, etc.) nationalistes divers (Ukrainiens, Baltes, Cosaques, Caucasiens, Turkmènes, etc.), sans compter de multiples révoltes paysannes très localisées autant qu'inorganisées et sans « couleur » idéologique particulière (des jacqueries, en somme), et j'en passe...

Les armées blanches ne furent jamais placées sous le moindre commandement unifié et se battirent très souvent entre elles.

Autant les illustrations du premier volume nous montraient une armée rouge bien souvent à la pointe de la modernité uniformologique (la garde en cuir rouge de Trotski, les casquettes « constructivistes » ou Boudionovska), en partie due à l'inspiration des avant-gardes artistiques de l'époque, autant les diverses armées blanches sont fascinantes de par leur caractère « baroque et décadent », tout au moins pour celles qui ne s'habillaient pas dans les surplus alliés ou allemands de l'époque. Les lecteurs des aventures de Corto Maltese en Sibérie apprécieront particulièrement ce volume !

Autre thème éminemment « exotique » : les armées des guerres civiles chinoises, de 1911 (renversement de l'empire et instauration de la république) à 1949 (prise du pouvoir par Mao). Armées impériales ou républicaines, seigneurs de la guerre aussi divers que variés, troupes du pseudo-État du Mandchoukouo (dirigé par Pu Yi et à la solde des Japonais ; voir le film *Le Dernier empereur*), nationalistes ou communistes, tout le monde est réuni ici. Il ne manque plus que les hommes de mains des sociétés secrètes !

Atlas de la guerre

Pour les plus riches d'entre vous (ou les malins qui réussiront à manœuvrer pour se les faire offrir à leur anniversaire ou lors des fêtes de fin d'année), voici deux merveilles pures publiées chez Cambridge University Press : les ***Cambridge Illustrated Atlas of Warfare***, dont les volumes sur le Moyen-Âge et les Temps modernes (1492-1792) sont déjà parus. Illustrés de très nombreuses cartes (batailles et campagnes) aussi splendides qu'intelligentes, contenant de multiples encadrés apportant des précisions sur des points particuliers et/ou originaux (et que vous ne trouverez quasiment nulle part ailleurs : par exemple, les guerres de conquête des Eskimos, aux alentours de l'an 1000 ou la marine portugaise au XVI^e siècle !...), abordant les problèmes à la fois sous l'angle chronologique et thématique, voici des outils pratiquement indispensables à tout historien militaire digne de ce nom.

De la vulgarisation « ultra-intelligente » comme les Britanniques savent si bien en faire ; reconnaissons-leur au moins la maîtrise parfaite de ce savoir-faire là. Où comment mettre le plus érudit savoir universitaire, les plus récentes découvertes des chercheurs et les problématiques actuelles à la disposition comme à la portée de tout un chacun.

Messieurs les Anglais, chapeau bas devant vous !

Le combat d'infanterie

Les éditions Praeger Press ont réédité un ouvrage paru pour la première fois en 1984 et devenu désormais un classique : ***On Infantry***, de John A. English et Bruce I. Gudmundsson. Après un bref rappel historique sur les transformations subies par cette arme à la fin du XIX^e siècle, les auteurs analysent l'histoire de l'infanterie au XX^e siècle et son impact sur les principaux conflits de notre époque.

Leur but est de fournir au lecteur des réflexions sur son rôle dans les batailles de grande ampleur (aux échelons opérationnel ou stratégique) et sur la manière dont elle a contribué à façonner le monde dans lequel nous vivons aujourd'hui.

Le caractère unique de ce livre tient à plusieurs facteurs : le fait que les débats techniques y sont traités en termes non techniques, l'utilisation intensive des sources allemandes et françaises, généralement peu utilisées par les auteurs anglo-saxons, et la remise en question d'un certain nombre de mythes encore très populaires...

La motivation des hommes pour affronter le combat — ou pour le refuser —, le rôle joué par les très petites unités comme la section ou l'équipe-feu, la place de l'infanterie dans la Blitzkrieg, et de nombreuses autres problématiques sont ici abordées dans le détail. Assurément l'une des meilleures réflexions d'ensemble sur le combat tactique de l'infanterie, et à ranger désormais dans la même catégorie de « classiques » que l'excellent *Forward Into Battle*, que j'avais précédemment présenté.

La science de Foch

Dans leur collection Acteurs de l'histoire, les éditions de l'Imprimerie nationale viennent de republier l'un des plus grands classiques de la pensée militaire française : ***Des principes de la guerre***, écrit par le futur maréchal Foch en 1903, alors qu'il était professeur à l'École de Guerre.

Après avoir longuement disserté sur la pertinence — ou non... — qu'il y a à vouloir enseigner la guerre, Foch expose ce qu'il a déterminé être les caractères de la guerre moderne, puis, à l'aide de nombreux exemples, développe ses grandes idées sur la stratégie et l'art opérationnel, celles qui le rendront célèbre : économie des forces, liberté d'action, sûreté, surprise ; enfin, il s'étend sur la notion même de bataille et d'engagement. On discerne là une pensée militaire que l'on pourrait peut-être situer à mi-chemin de Clausewitz et de Jomini.

Monumental pavé, cet ouvrage bénéficie toutefois d'une aide précieuse à l'étude de la pensée de Foch car il contient des schémas, des orientations bibliographiques, un rappel de la doctrine officielle de l'armée française en 1913 et une présentation générale de l'œuvre que l'on doit à l'un des plus grands noms de l'histoire militaire dans l'université française d'aujourd'hui, le professeur André Martel.

Enfin, changeons d'époque avec ***Digital Soldiers*** - *The Evolution of High-Tech Weaponry and Tomorrow's Brave New Battlefield*, de James F. Dunnigan (paru chez Saint Martin's Press), dernier livre en date de cet auteur, bien connu des joueurs d'histoire dans le monde entier. Cette fois, Dunnigan nous livre ses réflexions sur la guerre moderne, l'apparition et l'évolution des hautes technologies dans le domaine de l'armement et le champ de bataille futur.

Après avoir situé ce désormais célèbre concept de « révolution militaire » dans une fort intéressante perspective historique (de l'âge de pierre à la Renaissance), notre auteur analyse les problématiques actuelles et futures de la guerre à la double lumière de son redoutable esprit critique et de son solide pragmatisme de citoyen américain : que signifient réellement les nouvelles technoiogies du point de vue du fantassin anonyme ou de celui du modeste contribuable ?

Cette lecture s'avère un bon antidote face aux sornettes des ingénieurs et autres industriels de l'armement (sans même évoquer celles des journalistes qui s'essayent à l'analyse stratégique et ne font bien souvent, en réalité, que refléter les fantasmes et les désirs des marchands précédemment cités ; des agents — conscients ou non — des manœuvres de lobbying, en somme...). ❐

En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

SUD MODÈLES DIFFUSION

551, ROUTE DE RIANS
BOITE POSTALE 22
83910 POURRIÈRES
Tél. : 04. 94. 78. 55. 39
Fax : 04. 94. 78. 55. 40

NOS CATALOGUES (port inclus)

COULEUR

Andréa 1997 : ..... 90 F
Custom Dioramics : ..... 74 F
Alemany : ..... 35 F

NOIR & BLANC

Nimix : ..... 30 F

ANDREA MINIATURES 30 mm

– UN NIVEAU DE DETAILS EPOUSTOUFLANT

RA012 - Le Scorpion

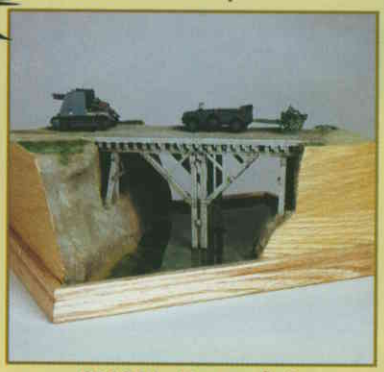
Toute les références disponibles :

ROMAINS ANDREA 30 mm métal

RA001 - Légionnaires romains (3)
RA002 - Centurion romain
RA003 - Tribun romain
RA004 - Signifer romain
RA005 - Cornicen romain
RA006 - Aquilifer romain
RA007 - Légionnaire romain au combat 1
RA008 - Légionnaire romain au combat 2
RA009 - Légionnaire romain avec pilum
RA010 - Garde pétrorienne (3 fig.)
RA011 - La tortue (3 fig.)

CUSTOM DIORAMICS Batiments et accessoires 1/72

CD8002 - Bâtiment officiel



CD8004 - Pont en bois

CD8005 - Bunker Allemand 1GM

Toutes les références disponibles :

CUSTOM DIORAMICS 1/72

CD8001 - Ruines bâtiment officiel – CD8002 - Bâtiment WWII
CD8003 - Sections de trottoir – CD8004 - Pont en bois
CD8201 - Affiches (Ital/Russe) – CD8202 - Affiches France/Allemagne
CD8501 - Caisses bois 1/72

ALEMANY Bâtiments et ruines 1/72 et 1/76

A72016 - Rue de ville France

A72017 - Maison Allemande

Autres références Alemany 1/72

A72001. Ruine de maison française - A72202. Maison de Normandie – A72003. Maison russe – A72004. Ecole en briques – A72005. Maison de ville – A72006. Maison avec boiseries – A72007. Eglise néo-gothique - A72008. Bâtiment néo-classique
A72009. Ferme en pierre - A72010. Cabane et accessoires – A72011. Maison du désert
A72012. Façade de maison bourgeoise – A72013. Maison avec commerce
A72014. Ruine de rue – A72015. Emplacement anti-aérien

NIMIX

NFT103 - Drapeaux nordistes

NFT102 - Drapeaux confédérés

Drapeaux à l'échelle 1/87 - 1/76 Photodécoupe
Autres références : NFT101 Drapeaux 3e Reich

ANDREA COLOR – LA PEINTURE ACRYLIQUE !!

AC1 Feldgrau – AC2 Kaki anglais – AC3 Vert olive – AC4 Kaki japonais
AC5 Kaki russe – AC6 Blanc Mat – AC7 Jaune primaire – AC8 Jaune d'or
AC9 Chair claire – AC10 Chair foncée – AC11 Magenta – AC12 Rouge primaire
AC13 Rouge foncé – AC14 Violet – AC15 Ocre – AC16 Marron moyen
AC17 Marron foncé – AC18 Marron rougeâtre – AC19 Gris moyen – AC20 Bleu clair AC21 Bleu primaire – AC22 Bleu prussien – AC23 Violet – AC24 Vert clair
AC25 Vert foncé – AC26 Noir mat – AC27 Noir brillant – AC28 Or – AC29 Argent
AC30 Cuivre – AC31 Bronze – AC32 Orange français – AC33 Rouge napoléonien
AC34 Bleu napoléonien – AC35 Bleu Méditerranée – AC36 Bleu Baltique
AC37 Vert émeraude – AC38 Vert napoléonien – AC39 Beige – AC40 Terre
AC41 Bois – AC42 Marron cuir – AC43 Vernis satiné – AC44 Vernis mat
AC45 Vernis brillant

FIGURINES EN VENTE AUPRÈS DE VOTRE DÉTAILLANT - POUR TOUS RENSEIGNEMENTS : 04. 94. 78. 55. 39

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

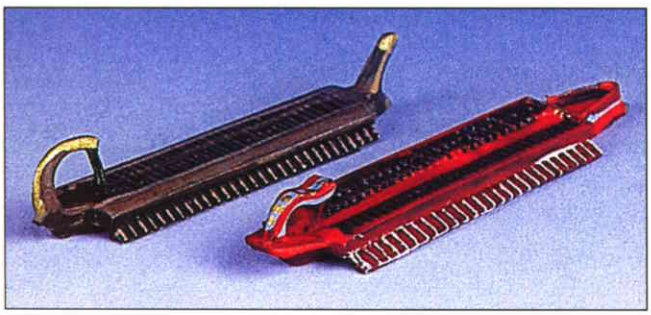
LES MAITRES DU MANEGE
La rubrique *Nouveautés figurines* est réalisée sous la direction de **Christophe Caillaud**, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos **Olivier Saint-Lot**.

LA GUERRE DES DEUX ROSES — Front Rank 25 mm

Livrée dans la seconde moitié du XV^e siècle entre la maison d'York et de Lancastre, la guerre des Deux-Roses (rose blanche pour les York et rouge pour les Lancaster) ne trouvera son épilogue qu'après de sombres meurtres entre prétendant à la couronne, épisode immortalisé par la pièce *Richard III* de William Shakespeare. Ces soldats — archers, *bilmen*, hallebardiers — peuvent facilement être adaptés aux guerres de Bourgogne et Suisse et aux guerres d'Italie. La gravure est particulièrement remarquable, plus fine que précédemment chez cette marque.

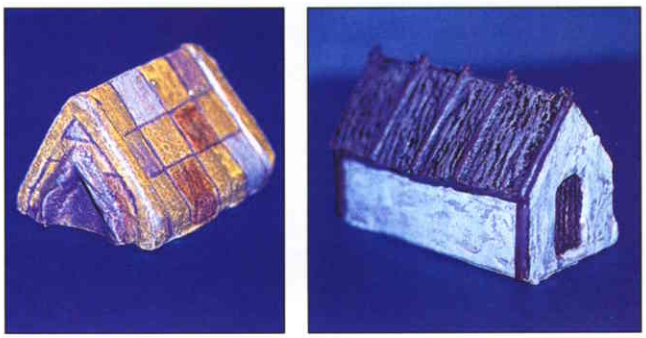
Peinture Christophe Caillaud

LES TRIREMES — CinC 1/1200



D'origine américaine, la marque CinC est maintenant disponible en France par PM Books (voir encart publicitaire dans cette rubrique). La gamme navale comprend également des navires Première et Seconde Guerre mondiale au 1/2400 et 1/4800.

LES ELEMENTS DE BAGAGES l'Atelier de Gulliver 15mm



Preuve du développement de notre loisir préféré, un nouveau fabricant de décor se lance à l'assaut du marché français. Basé à Grasse, l'atelier de Gulliver propose essentiellement des éléments de décor pour bagages et camps, au 15 mm. Compatibles en premier lieu avec les soclages *DBM*, ces éléments peuvent bien sûr être utilisés pour d'autres règles.

La gamme comprend également des maisons ou des châteaux modulaires, un camp romain, etc. Tous ces éléments sont en polycristal, un nouveau matériau composite en plâtre fin et polymère, plus résistant que la résine et d'un très bon rendu. Un autre gamme au 1/300 est en cours de développement sur la Seconde guerre mondiale.

Bravo et tous nos vœux de réussite à cette nouvelle société française dont nous présenterons régulièrement les créations (pour l'adresse, voir encart publicitaire dans cette rubrique).

PROFESSIONNELS : UNE VITRINE POUR VOS PRODUITS

La présentation de nouveautés figurines dans la rubrique est **gratuite** et ouverte à toutes les marques et fabricants.

Les modèles, peints ou non peints, ou photographiés, doivent être adressés à la rédaction.

Dear manufacturers, your news products can appear **for free** is this review. Just send us your latest models, painted or unpainted, or just pictures. Take this opportunity to present your products to thousands of French players !

VaeVictis,
5, av. de la République, 75011 Paris
FRANCE

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – etc...
* Starlux – Britains – Dolmen *
Véhicules tous montés 1/72
Collection Armour
(Panzer, Sherman, GMC, LAV...)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Toulier Figurines
16, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41

BOITES CŒUR D'ARMEE 1er EMPIRE
350 F (franco de port Europe)

EMP 5 : POLOGNE
144 piétons, 3 commandements, 48 cavaliers, 2 pièces et artilleurs

NOUVEAUTES 15 mm
1er EMPIRE :
FRANCE : tirailleurs jeune garde
RUSSIE : grenadiers, mousquetaires, chasseurs à pied, hussards, dragons

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

LA CAVALERIE COALISEE — Wargames Foundry 25 mm

Représentatifs de la fin de l'Empire, ces trois cavaliers appartiennent aux armées coalisée qui combattent en Belgique en 1815. En rouge, un célèbre Scots Grey, cavalerie lourde anglaise ; sabre dressé, ce dragon lithuanien combat dans les rangs de l'armée prussienne ; enfin, un cuirassé brandebourgeois, toujours au sein de l'armée prussienne. Cette série de superbes figurines (une dizaine de références par type) est parue au début de l'été mais n'avait pas encore été présentée.

Peinture par Christophe Caillaud

LA REUNIFICATION ITALIENNE — Kytney CIE 25 mm

En mai 1859, la France de Napoléon III s'engage dans une nouvelle aventure italienne, motivée cette fois par le soutien au Piémont et la lutte contre l'occupant autrichien. Malgré les victoires de Magenta et Solférino, l'Empereur préféra finalement se retirer de ce conflit sans grand intérêt pour la France (qui gagna toutefois au passage le comté de Nice et la Savoie). Seule la coupe d'uniforme de ces Jägers autrichiens (tirailleurs) a évolué depuis l'Empire, ainsi que l'armement (carabine rayée).

Peinture Christophe Caillaud

LE SECOND EMPIRE — Outpost 15 mm

Représentatif de l'armée impérial de 1870, cette illustration présente une batterie de l'artillerie de ligne à pied, avec un sous-officier, une batterie de mitrailleuse du génie de la garde et deux plaquettes d'un bataillon de chasseurs à pied, dont une de commandement (sans drapeau pour les chasseurs).

Peinture Rémi Spindler

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

NOUVEAUTES ESSEX 15 mm

Guerre de 1870

- Lot n°1 : Infanterie de ligne française 9 pochettes composées de 56 fantassins et 12 officiers ..... **198 F**

- Lot n°1a : Zouaves 9 pochettes composées de 64 fantassins et 6 officiers ..... **198 F**

NOUVEAUTES EPOPEE NAPOLEONIENNE

- Lot n°2 : Infanterie polonaise 11 pochettes composées de 24 fusiliers, 24 grenadiers, 24 voltigeurs, 6 officiers à pied et un général avec son Etat major ..... **242 F**

DIXON 25 mm WESTERN

- Lot n°3 : 14 nouveaux pistoleros en position variées ..... **126 F**

NOUVEAUTES WARGAMES

- Lot n°4 : **THE SUN NEVER SETS** de Decision Games en anglais
L'épopée coloniale anglaise de Pékin au Soudan en passant par Ulundi ..... **315 F**

- Lot n°5 : CLOSE ACTION THE AGE OF FIGHTING SAIL Vol 1 de Clash of Arms en anglais

L'âge d'or de la marine à voile de 1780 à 1815 ..... **395 F**

ESSEX 15 mm

- Lot n°6 : BAGAGES MEDIEVAUX 15 mm : 1 chariot 4 bœufs 1 chariot 2 chevaux en tandem - 1 bâche allant sur 1 chariot bagages, malles et sacs - 4 conducteurs au choix (Est, Ouest européens, Renaissance ou en Turbans) ..... **102 F**

Préciser par la lettre correspondante : E, O, R ou T pour les conducteurs

Je désire recevoir :

Lot N° 1/....exemplaires au prix de **198 F** = ... **F**
Lot N° 1a/....exemplaires au prix de **198 F** = ... **F**
Lot N° 2 ....exemplaires au prix de **242 F** = ... **F**
Lot N° 3 ....exemplaires au prix de **126 F** = ... **F**
Lot N° 4 ....exemplaires au prix de **315 F** = ... **F**
Lot N° 5 ....exemplaires au prix de **395 F** = ... **F**
Lot N° 6 ....exemplaires au prix de **102 F** = ... **F**

Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... **Ville** .....

Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est joint gratuitement à toute commande.
Également disponible sur demande contre **2** timbres à **3 F**

VV Nov./Déc. 97

LA GUERRE DE SECESSION — Wargames Foundry 25 mm

Ces soldats fédéraux (1864-1865), vétérans du corps de réserve, sont ici soclés sur base blanche en prévision d'un jeu d'escarmouche dans la neige ! Cette série de soldats en manteaux comporte une vingtaine de référence.

Peinture Christophe Caillaud

LA GUERRE DE SECESSION — Redoubt Enterprise 25mm

Nette amélioration de gravure et de format pour Redoubt, ces figurines pouvant maintenant être combinées avec d'autres marques. Ici, de l'infanterie confédéré en diverses tenues.

Peinture Christophe Caillaud

LA GUERRE DE 1870 — Lancashire Games 15 mm

Lancashire propose une nouvelle gamme complète sur la guerre de 1870, toutes nationalités allemandes comprises (wurtembourgeois, saxons, hanovriens, etc.). Si le choix est très large, la gravure est toutefois assez variable. Notre photo présente un panel des différents belligérants.

Peinture Christophe Caillaud

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Old Glory 25 mm – Début de l'Empire

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE.
Vente également par correspondance.
Deux catalogues : un pour le 25 mm,
un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun,
avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

Représentant exclusif d'Old Glory
Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, sur ordinateur
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes

Vous avez vu dans VaeVictis les figurines, Front Rank, Lancashire et Outpost, Wargames Foundry...

Vous les trouverez chez Champ de Mars

LES GUERRES COLONIALES — ItalWars 25 mm

Parmi la gamme ItalWars consacrée aux guerres coloniales, on peut découvrir ces soldats italiens de la campagne d'Ethiopie. Protectorat italien depuis 1889, l'Ethiopie, sous la direction de l'empereur Ménélik, parvient à infliger quelques sévère défaites au corps expéditionnaire italien en 1896, et obtient son indépendance. Les soldats présentés ici sont un Askaris, un Bersaglieri et un soldat de ligne.

Peinture par Christophe Caillaud

LA PREMIERE GUERRE MONDIALE — IT Figures 20 mm

Cette marque présente un grand choix d'unités pour la Première Guerre, avec de l'infanterie mais aussi de la cavalerie, de l'artillerie et divers équipements légers (mortiers de tranchées, mitrailleuses, etc.). La gravure est souvent très inégale, avec quelques belles pièces et quelques horreurs ! Cette photo présente un soldat écossais en kilt, un fusilier belge 1914 et un zouave français 1914 également.

Peinture Pierre Laporte

LES ALPINI — ItalWar 20 mm

Unité d'élite de l'armée royale pendant la Première Guerre mondiale, les chasseurs alpins italiens se sont distingués non seulement par les sacrifices consentis face aux Autrichiens dans les Alpes orientales, mais aussi par leur uniforme constitué d'une tenue confectionnée dans un drap « grigio verde » (gris vert), se fondant dans le paysage montagneux, et du célèbre chapeau alpin en poil de lapin orné d'une plume noire de corbeau. La gravure de ces figurines est excellente, tant au niveau des proportions que du détail : les crampons apparaissent même aux brodequins de ces Alpini. Bravissimo !

Peinture par Jean-Luc Chaulet

LE GUIDE DES SPECIALISTES

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (guerre de Sept Ans), Celtes et Romains des guerres puniques, guerre de Sécession.
Nos prix : £0,55 par figurine (£0,65 pour figurine à cheval) Artillerie : £2,75.
Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25. Paiement par carte de crédit accepté.
Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP Royaume-Uni.Tél : (00/44) 302. 53. 00. 38.

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance Troupes coloniales britanniques*
Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles ! Nouvelle gamme de matériel de siège «Fantastique»
Prix : £ 0.50 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.40 Catalogue : £ 1.50
ELLERBURN ARMIES
Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering
N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751. 47. 42. 48 - Fax : 1751. 47. 72. 98
Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Atelier de Gulliver
Atelier de Gulliver
19, rue de l'Oratoire
06130 - Grasse
Tél. : 04.93.36.34.44
MAQUETTES ET ELEMENTS DE DECORS POUR JEU D'HISTOIRE :
Tentes toutes époques, camps D.B.M., blockhaus, retranchements, ruines, château modulaire - 20 mm 15 mm & 1/300e
Liste et conditions sur demande avec enveloppe timbrée.

ITALWARS par Pier Paolo TRIGLIA
Figurines en 20 et 25 mm d'artisanat italien
20 mm : - Italiens et Austro-Hongrois de la Grande Guerre (1915-18)
- Troupes fascistes de la RSI (1943-45)
25 mm : - Italiens , éthiopiens, belges, guerriers africains de l'Epopée Coloniale fin XIXe siècle
- « Paquets escarmouches » à 35.000 lires franco EuropeGrande guerre en Italie RSI 1943-45 – Epopée coloniale
Envoi de liste contre coupon international et enveloppe
Renseignements et règlements par mandat international seulement à l'ordre de :
Pier Paolo TRIGLIA – Via Patrizio Gennari 81 00156 Rome (Italie) – Tél. : (00.39) 6.86.89.48.14.

MINIATURES 2000 *63, av. Philippe Auguste 75011 Paris*
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : *France, Etranger et Dom-Tom*
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse et votre adresse !

Peter Pig « More Oink » Série – Séries de figurines 15 mm
17 séries de figurines (nombre de pochettes par série) :
Série 1 Viet Nam (31) – **Série 2** Guerre de Sécession (61) – **Série 3** Antiquité (43)
Série 5 Armées fantastiques – **Série 6** Fin de série (10) – **Série 7** Navires Guerre de Sécession 1/600 (54) – **Série 8** Deuxième Guerre Mondiale (188) – **Série 9** Science Fiction (16)
Série 10 Pirates (25) – **Série 11** Armées en boites (35) – **Série 12** Chasseurs spaciaux 1/300 (9)
Série 13 guerre Civile espagnole (31) – **Série 14** Renaissance (17) – **Série 15** Western (94)
Série 16 Première Guerre Mondiale (35) – **Série 17** Afrique contemporaine (35)
La pochette de 8 figurines : **£ 1.50** - Véhicules : ***prix selon réf.***
Aussi disponibles : 15 séries de règles pour les périodes ci-dessus
Peter Pig - 36, Knightsdale Road, Weymouth, Dorset DT4 0HS - ANGLETERRE
Tél./fax : (00-44) 1305.760.384.

HUSSARD nouvelle règle 1er Empire !
Règle + aide de jeu pour carte hexagonale, en FRANÇAIS, et adaptable à toute carte hexagonale que vous possédez déjà.
Niveau tactique à grand tactique (formations du 1er Empire incluses).
Nombreuses explications illustrées. Jouable avec figurine ou pion de carton.
Disponible par correspondance à : **Gilbert Fortuné**
29, rue du Chaussy, 95200 Sarcelles 01. 39. 33. 65. 21. 65 F franco

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Jean-Claude Piffret : 01. 40. 21. 18. 23.
Stéphane Marignac : 01. 40. 21. 18. 28.

Pendant la Première Guerre, confinés à l'intérieur de leur boîte de métal, les équipages de tank en vinrent à porter un uniforme spécifique à leur mission. Cet uniforme est ici constitué d'un casque de cuir renforcé, de la tenue de travail, du masque à gaz et d'un revolver Webley dans son étui. Pendant les combats, les tankistes recouvraient leur visage d'un masque de cuir, en protection des multiples éclats de métal provoqués par les impacts sur le blindage.

Ces figurines, d'une gravure un peu exagérée au niveau des proportions des mains et des armes, ont toutefois le mérite d'être les seules représentations de tankistes britanniques à cette échelle (et en arrière-plan, un tank Mark IV Female, Emhar 20 mm).

Peinture par Jean-Luc Chaulet.

TARAWA
cenic Effects 20

Dans le précédent numéro, nous avions présenté l'impressionnant décor d'une île du Pacifique, disponible pour des figurines au 20 mm chez Scenic Effects.

Nous ne résistons au plaisir de vous présenter une photo de ce diorama « en action », avec les Marines débarquant sous la protection des « Buffalos ».

CHAMP DE MARS

Le magasin du jeu de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Nouveautés :

Scenic Effects : village type Cassino en ruine
Lancashire : XIX[e] Siècle 1859 - 1871,
Outpost : 1870
Langton : navires 1/1200 Guerre de Sécession Hollandais, époque 1[er] Empire

OLD GLORY
cavalerie française, guerre de 7 ans, en 15 mm
la cavalerie britannique 1815, en 15 et 25 mm
les bons et les méchants des westerns, en 25 mm (Clint, John, Lee Van, Audie, etc.)
A venir paquets de socles,
Old Glory 25 mm XV[e] siècle

RUSSIE

- Avant-train lourd
- Avant-train léger
- Chariot à munitions
- Avant-train d'artillerie à cheval
- Caisson

AUTRICHE

- Avant-train
- Caisson à 2 roues
- Caisson à 3 roues

ANGLETERRE

- Trois types d'avant-trains
- Caisson et batterie de rockets
- 4 chariots civils différents

FRANCE

- Forge de campagne à 2 roues
- Chariot long à munitions
- Ambulance à 4 roues
- Ambulance à 2 roues
- Ambulance de la garde et diorama : la mort de Lannes
- Pontons et chariot de transport
- Pont de bateaux
- Chariot de transport

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE. *Vente également par correspondance.*
Deux catalogues : un pour le 25 mm, un autre pour les autres échelles (40 FF franco chacun, avec plus de 100 pages, à l'ordre de Champ de Mars).

DAIMLER SCOUT CAR DINGO et le BEDFORD 15CWT

Britannia 20 mm

Petit, robuste et maniable, présent sur tous les fronts de 1939 à 1945, Le Dingo fut utilisé dans toutes les unités de reconnaissance de l'armée britannique (modèle en résine et plomb).

Le Bedford 15 cwt est conçu pour porter le gros barda de l'infanterie (munitions, rations), ce petit véhicle de transport fut le plus produit dans sa catégorie (1 cwt = 112 livres et 1 livre = 0,454 kg, mais à part ça, les Anglais sont des gens charmants !). Il est représenté ici en livrée typique Normandie 1944; avec camouflage en « oreille de Mickey ». Ce modèle est en résine et plomb.

Peinture par Jean-Luc Chaulet

LE SHERMAN Armour 1/72

Les joueurs de *Section d'assaut* à la recherche de véhicules pour leurs parties ne doivent pas oublier les modèles en zamac, comme ce blindé de chez Armour (Crombez diffusion), des produits disponibles dans les magasins de maquettes (char du 2e cuirassiers, 1re DB).

LES BLINDES

C&C 1/285

D'une gravure très en dessous de la marque GHQ, les blindés de la gamme CinC ont toutefois le mérite d'offrir un large choix. Une série de blindés modernes à la même échelle est également disponible, ainsi ques des avions modernes et Seconde Guerre. CinC est distribué par PM Books en France.

LES GENERAUX

Lancashire Games 20 mm

Vos QG vont prendre du caractère grâce à ses figurines où l'on reconnaît facilement Rommel, Montgomery et Patton. Ces personnalités sont proposées dans deux poses et tenues différentes, d'une manière assez proche de l'imagerie traditionnelle. La gravure de ces pièces est toutefois assez grossière.

Peinture par Jean-Luc Chaulet

LES WAFFEN-SS

Battle Honours 25 mm

Complétant sa gamme 25 mm Seconde Guerre mondiale (voir les fantassins russes dans le n° 15), Battle Honours (ou plutôt Kittney Cie) propose une série de combattants de la Waffen-SS, dont voici trois exemples (un lieutenant, un radio et un sergent). Leur tenue est composée de la célèbre veste de camouflage « petit pois ».

Peinture Jean-Luc Chaulet

EXO KIT

14, rue du Moulin d'Etif
95500 GONESSE
Tél. : 01. 39.87.38.95 – Fax : 01.48.33.67.94.

Le leader du 20 mm

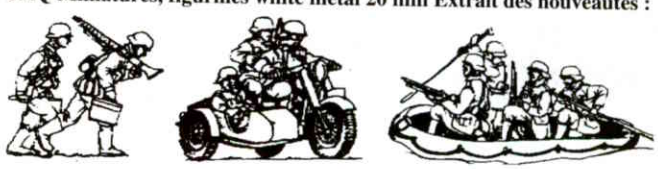
Vente par correspondance — Catalogue général 20 mm couleur : 50 F

KELLY'S HEROES figurines alliage sans plomb 20 mm : Cosaques

COS1 Officier et soldats avec pistolet et mitraillettes (à pied) ..... 24 F
COS2 Sergent et mitrailleuse Maxim avec servants (à pied) ..... 29,50 F
COS3 Sergent avec groupe FM (à pied) ..... 24 F
COS4 Mortier Mod. 38 avec servants (à pied) ..... 29,50 F
COS5 Fusil A/C PTRD avec servants (à pied) ..... 29,50 F
COS7 Eclaireur X2 (montés) ..... 26 F
COS8 Cosaque chargeant X2 (montés) ..... 26 F
COS9 Cosaque tirant et galopant (montés) ..... 26 F
COS10 Cosaque à pied tenant 2 chevaux par la bride ..... 22,50 F

SPECIAL FRONT DE L'EST !

SHQ Miniatures, figurines white metal 20 mm Extrait des nouveautés :



GD6 Officier, adjudant et sergent avec MP28 ..... 18 F
GD7 Mortier de 5 cm avec servants, en mouvement et tirant ..... 22 F
GD8 Fusil antichar et fusils lance grenade avec servants ..... 18 F
GD11 Officiers, radios et messager ..... 30 F
GD16 Moto side car avec conducteur et 2 passagers ..... 30 F
GD24 Bateau pneumatique avec 4 passagers ..... 30 F

Distributeur exclusif de :
MILICAST, BRITANNIA MINIATURES, FINE SCALE FACTORY, TRUX, SKYTREX (HINCHLIFFE), SHQ MINIATURES

Conditions générales de ventes :
Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT Port 30 F de 0 à 300 F, 10% de 300 à 999 F et gratuit à partir de 1 000 F de commande, recommandé + 20 F
SARL au capital de 50 000 Frs - RCS Pontoise B - APE 526 B Siret 3953920790001

avec le même système de règles

de la campagne ...la plus Triomphale...

Système opérationnel
1 pion=1 régiment
1 hexagone=environ 1 km
complexité : simple pour les règles de base, intermédiaire pour les règles avancées.

scénarios
a campagne
3 cartes couleur
2 planches de pions
livret de règles
calendrier de jeu
tableau de
éplacements
ors-carte
table de combat

...

2 scénarios
+la campagne
* 3 cartes couleu
* 2 planches de
* 1 livret de règle
* 3 ordres de bata
* 1 tableau des pertes de moral
* 1 tableau de déplacements hors-carte
* 1 table de combat

...à la défaite Ultime

TILSIT EDITIONS

En vente chez votre revendeur habituel. Info tel. TILSIT Éditions : 01 69 79 69 20 -France

u par correspondance en retournant ce bon de commande dûment complété (à TILSIT Éditions, 37 route Versailles 91160 CHAMPLAN), muni de votre règlement par chèque bancaire à l'ordre de TILSIT Éditions.

fre valable en France métropolitaine dans les limites des stocks ponibles jusqu'au 31/12/99

JE SOUSSIGNÉ NOM PRENOM

ADRESSE

CP VILLE

COMMANDE par le présent document

exemplaire(s) de IÉNA 1806 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'emballage

exemplaire(s) de WATERLOO 1815 au prix unitaire de 290F + 30F de frais de port et d'em

Ci-joint mon règlement d'un montant de F

présente

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

LES CROISADES

LES Croisades est un jeu à l'échelle stratégique qui simule la reconquête des Etats francs du Levant entreprise par Saladin ainsi que la Troisième croisade qui en découle.

Un jeu de Nicolas Stratigos

Ce jeu utilise le même système que ***Bélisaire***, paru dans VV 5, et nécessite l'utilisation de deux dés à six faces. Quand un jet de dés nécessite l'utilisation d'un seul dé, on dira 1d6 ; quand un jet de dés nécessite l'utilisation de deux dés, on dira 2d6, en faisant leur somme. L'un des joueurs contrôle les croisés, l'autre les forces sarrasines.

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu équivaut à un mois de temps réel, un hexagone représente environ 50 km. Chaque point de combat représente environ 200 hommes. Chaque point naval représente de dix à vingt navires de combat ou de transport.

0.2 - La carte

Une grille hexagonale surimpressionnée sur la carte et sert à réguler les mouvements des unités.

0.3 - Empilement

L'empilement des unités (chefs, unités de combat, unités navales et marqueurs) dans un même hex. ou ville est illimité.

0.4 - Pertes

La plupart des résultats de combat sont exprimés en nombre de points minimum à éliminer. Quand il s'agit d'un pourcentage, le résultat est arrondi à l'entier supérieur.

1 - Pions du jeu

1.1 - Les chefs (voir schéma)

Ils représentent les chefs historiques.

1.2 - Les unités combattantes (voir schéma). Pour enregistrer les pertes dues au combat et à l'attrition, les joueurs éliminent des pions, d'une valeur minimale aux pertes indiquées par la Table des résultats de combat ou la Table d'attrition.

1.3 - Les Points d'action (PA)

Les pions de Points d'action (PA) représentent la capacité d'action de chaque camp. Mis dans un récipient opaque qui servira de pioche, ils sont tirés au hasard avant chaque phase d'opérations. Selon le camp qui tire le pion, la valeur de PA est différente : bleue pour les croisés, beige pour les Sarrasins.

2 - Séquence de jeu

Les Croisades se déroulent en une série de tours de jeu, chaque tour comprenant plusieurs phases. Toutes les phases sont réalisées en simultané, sauf la phase d'opérations où les joueurs alternent les segments d'action.

1. Phase d'événements aléatoires

2. Phase de ravitaillement : chaque joueur vérifie le ravitaillement de ses unités.

3. Phase de renforts : les joueurs reçoivent éventuellement de nouvelles unités.

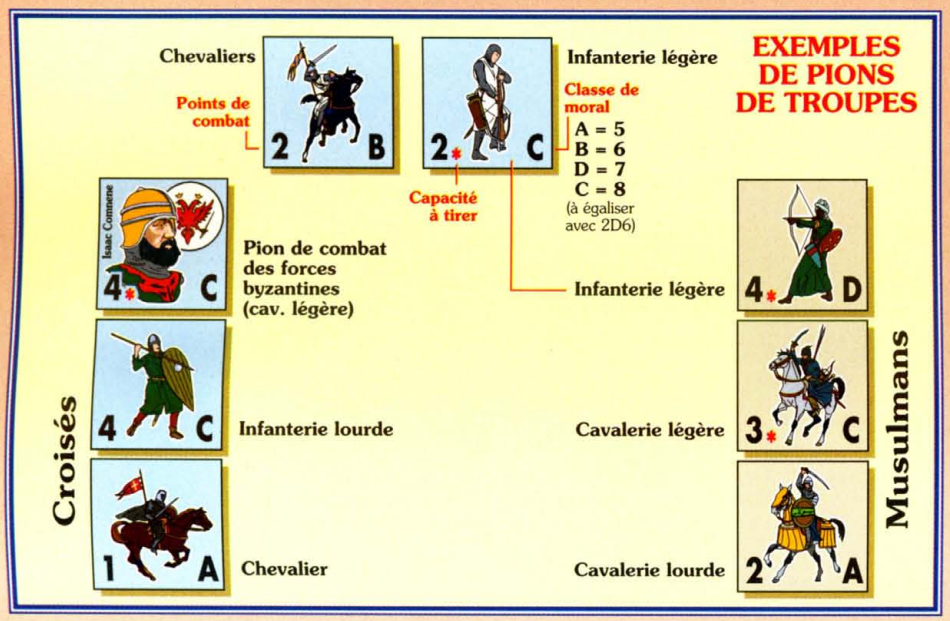
4. Phase d'opérations :

– **pioche des PA (points d'action)** : le joueur croisé puis le joueur adverse tirent au hasard un pion de PA dans la pioche. Si un marqueur Stratagème est tiré, le joueur le garde, sans en révéler la nature exacte, et repioche immédiatement (avant pioche de l'adversaire).

Chaque joueur ajoute à la valeur du pion tiré la valeur stratégique du commandant en chef pour obtenir le nombre de PA disponibles pour cette phase d'opérations. Ce nombre total est gardé secret par les joueurs.

– **détermination du premier joueur** : chaque joueur lance 1d6 puis ajoute la valeur de son commandant en chef (indiqué par le scénario). Le chiffre le plus haut l'emporte.

En cas d'égalité, on relance les dés. Le premier joueur (= joueur A) peut décider de passer son tour dès le premier segment s'il le veut. Le second joueur (= joueur B) commence alors. Si ce dernier passe à son tour, la phase d'opérations est terminée.



– **segment du joueur A** : le joueur A active un de ses chefs et lui fait accomplir le nombre d'actions de son choix, en dépensant des PA. Un chef peut utiliser la totalité ou une partie des PA disponibles pour ce tour. Une fois que ce chef a accompli les actions souhaitées, le joueur A peut alors activer un autre de ses chefs ou décider de passer. S'il n'a plus de PA ou s'il passe, le joueur B peut commencer son segment.

– **segment du joueur B** : identique à celui du joueur A.

Les joueurs alternent ainsi les segments jusqu'à ce que :

– aucun des deux joueurs n'ait plus de PA;

– les deux joueurs passent dans des segments consécutifs.

La phase d'opérations est alors terminée.

5. Phase de siège et reddition des assiégés.

6. Fin du tour. Les joueurs révèlent leur pion de PA respectif et le replacent dans la pioche.

Le ou les marqueurs Tour (un marqueur Année, un marqueur mois) sont avancés d'une case.

3 - Actions

Après avoir tiré leur pion de PA et fait le total avec la valeur stratégique de leur commandant en chef, chaque joueur place, hors de la vue du joueur adverse, son marqueur Points d'action sur son feuillet d'Organisation des forces sur la case du compteur correspondant au nombre de PA disponibles pour ce tour.

A chaque action d'un chef, un joueur dépense le nombre de PA nécessaire (leur coût en PA est détaillé dans la table de Coût des actions) et ajuste le marqueur sur le compteur pour indiquer le nombre de PA qui lui reste.

Les mois indiqués en rouge sur le compte-tour, chaque joueur retranche **3 PA** à son total.

4 - Chefs et activation

Les chefs représentent les « barons », généraux et rois de chaque armée. Les pions de chefs évoluent sur la carte, côté drapeau, et ne sont révélés temporairement que lors d'un combat.

A chaque chef correspond, sur le feuillet d'Organisation des forces, une case servant à ranger les unités qui l'accompagne.

4.1 - Activation des chefs

Seuls les chefs peuvent engager des actions et uniquement lorsqu'ils sont activés (sauf *Interception, Règle 6*). Les unités combattantes ne peuvent pas agir seules.

Un chef ne peut être activé qu'une seule fois par phase d'opérations, et l'activation d'un chef doit être terminée avant l'activation d'un autre chef (pour indiquer la fin de l'activation d'un chef, placer ce pion tête en bas). Ce chef et toutes les unités qui l'accompagnent ne peuvent alors plus agir durant ce tour (sauf *Interception, Règle 6*).

Un chef actif qui a perdu un combat terrestre ou naval (hormis les sièges) — c'est-à-dire qui a dû ou voulu rompre le combat et reculer dans un hex. adjacent — ne peut plus utiliser de PA. Le joueur actif doit alors choisir un autre chef à activer ou bien passer la main à son adversaire.

4.2 - Activation multiple

Quand plusieurs chefs se trouvent ensemble dans le même hexagone, un chef peut être activé avec un chef de plus haut rang que lui, indiqué par le feuillet d'organisation. Ce chef et les forces qui l'accompagnent sont donc subordonnés au chef de plus haut rang et les PA dépensés pour une action ne le sont que pour le chef de plus haut rang, mais le chef de rang inférieur perd la possibilité d'être activé indépendamment par la suite. On utilise les valeurs stratégiques et tactiques du chef de plus haut rang pour toutes résolutions (interception, combat, etc.).

Si deux chefs de rang identique se trouvent dans le même hex., ils doivent être activés séparément pour faire agir leur force respective.

4.3 - Réorganisation des forces

Des chefs présents dans le même hexagone (ville incluse) *au début de la phase d'opérations* du joueur, peuvent réorganiser gratuitement leurs forces respectives en se cédant ou s'échangeant des unités (*attention* : cette réorganisation n'est pas toujours possible en fonction des différentes factions franques, voir scénarios). Cette réorganisation ne nécessite aucune activation ni PA, mais ne peut plus être réalisée après le début de la phase d'opérations.

4.4 - Mort des chefs

Un chef est éliminé quand toutes les unités qui l'accompagnent sont éliminées, soit au combat, soit lors de la reddition d'une ville (par siège ou trahison), ou bien encore si ce chef se fait intercepter alors qu'il est seul. L'ordre de succession fixé par les scénarios s'applique pour remplacer le commandant en chef.

5 - Mouvement terrestre

5.1 - Généralités

Seuls les chefs peuvent effectuer des mouvements terrestres. Les unités de combat ne peuvent donc se déplacer qu'empilées avec un chef. A cet effet, elles sont rangées sur les feuillets d'Organisation, dans les cases correspondantes.

Le mouvement se fait d'hex. en hex. et se termine soit par la volonté du joueur, soit au **sixième** hex. où entre le chef.

Une force ne peut parcourir que six hex. au maximum par tour (recul après combat exclu). Le mouvement est temporairement interrompu en cas d'interception ou de siège, mais le chef est libre de reprendre son mouvement après tout combat ou assaut victorieux. En cas de combat ou d'assaut perdu, le chef a *obligatoirement* terminé son activation.

5.2 - Situation et mouvement des unités

Un chef peut laisser dans un hex. (ou dans la ville d'un hex.) qu'il traverse, une ou plusieurs unités ou chef de rang inférieur empilés avec lui. De même, il peut « ramasser » des unités ou des chefs de rang inférieur se trouvant dans un hex. (ou ville) qu'il traverse, mais il ne pourra continuer son mouvement ou combattre avec ces nouveaux éléments, que si ceux-ci n'ont pas déjà été activés durant cette phase d'opérations.

Quand un chef termine son mouvement dans un hex. possédant une ville non occupée par l'ennemi, il a le choix de répartir ses unités comme il l'entend entre la ville et l'hex., et se place lui-même, soit dans la ville (il est placé sous le marqueur *En ville*), soit dans l'hex.. Passer d'une ville à son hex., et inversement, ne coûte pas de points d'action.

5.3 - Attrition après mouvement

A la fin de chaque mouvement ou lors de l'arrêt temporaire d'une force, *et avant tout combat*, le joueur jette le dé sur la Table d'attrition due au mouvement et applique le résultat en fonction du nombre d'hex. parcourus par son chef. Ce résultat est exprimé en nombre de points de combat *minimum et non modifiés* à éliminer. Les pertes dues à l'attrition s'appliquent à l'ensemble des unités déplacées par le chef pendant son activation.

6 - Interception

L'interception est la seule action que peut entreprendre un joueur dont ce n'est pas le segment de jeu lors de la phase d'opérations. C'est aussi le seul moyen d'engager le combat avec une force ennemie se trouvant dans le même hex. Que le joueur soit en phase d'action ou non, l'interception coûte **1** ou **2** PA. L'interception est possible par un chef qui a déjà été activé.

6.1 - Procédure

Un chef du joueur dont ce n'est pas le segment peut tenter une interception dès qu'un chef adverse pénètre dans l'hex. où il se trouve en plaine et en montagne (1 PA) ou dans un hex. adjacent (2 PA) de plaine seulement. Si le joueur ne tente pas d'interception ou si la tentative rate, le chef adverse (activé et qui vient d'entrer dans la zone) peut, soit reprendre son mouvement, soit tenter une interception à son tour. Après toute interception réussie, un combat s'engage *immédiatement*.

Une force peut effectuer plusieurs interceptions dans un tour, mais ne peut faire **qu'une seule** tentative contre la même force adverse.

Si les deux joueurs recherchent le combat mais qu'aucun des deux n'a réussi sa tentative d'interception, ils peuvent néanmoins décider d'un commun accord de livrer une bataille rangée dans l'hex. du joueur en phase.

6.2 - Résolution

On fait la différence entre la valeur stratégique du chef tentant l'interception et celle du chef adverse, puis le joueur intercepteur jette un dé sur la Table d'interception. En cas de succès, le type de combat est indiqué (bataille rangée ou embuscade).

On ajoute **1** au dé en zone montagneuse et pour un hex. adjacent.

6.3 - Interceptions multiples

Si plusieurs interceptions sont possibles dans le même hex. (présence de plusieurs forces au même moment), le joueur qui intercepte doit décider avant son jet de dé s'il désire :

– grouper ses forces en une seule sous l'autorité du chef de plus haut rang;

– intercepter successivement avec ses forces (interception 1 et combat 1, interception 2 et combat 2, etc.);

– panacher les deux possibilités précédentes.

Le joueur doit également désigner une seule force adverse comme cible de l'interception avant le jet de dé.

6.4 - Interception à partir d'une ville

Un chef situé dans une ville quand une force ennemie pénètre dans l'hex., a deux options :

– il ne tente pas d'interception et reste alors dans la ville. Il ne peut alors pas être intercepté à son tour par le chef adverse mais celui-ci peut déclarer un siège ou continuer son mouvement.

– il tente l'interception : si l'interception échoue *des deux côtés*, il a la possibilité de se replacer dans la ville. Si l'interception est réussie d'un côté ou de l'autre, et si le type d'engagement est une bataille rangée, il a la possibilité de se replacer dans la ville (qu'il gagne ou rompe le combat). Par contre, s'il est victime d'une embuscade, il est obligé de reculer après combat dans un hex. adjacent avec ses unités survivantes.

7 - Combat

Un combat ne peut avoir lieu que suite à une interception (sauf commun accord, 6.1). Chaque joueur déploie alors les unités qui accompagnent le chef sur le *Module tactique* prévu à cet effet sur la carte.

L'engagement se déroule alors en *passes d'armes*, chacune comprenant une phase de tir suivie d'une phase de mêlée. L'engagement se termine, à la fin d'une passe d'armes :

— quand un des joueurs décide de rompre le combat (en s'exposant à une poursuite, voir 7.6);

— quand une des forces est anéantie;

— sur accord mutuel des deux joueurs.

7.1 - Procédure de combat

Le type d'engagement est déterminé par la Table d'interception (voir 6.2) : bataille rangée ou embuscade. Les particularités de l'embuscade sont expliquées paragraphe 7.7.

Chaque passe d'armes, les joueurs effectuent les phases suivantes :

1. Tir : les unités des deux joueurs qui peuvent tirer le font, les résultats sont appliqués simultanément.

2. Test de discipline pour les chevaliers francs si les tirs ennemis provoque une perte d'au moins **5** points de combat (voir 7.8).

3. Mêlée : les unités des deux joueurs qui peuvent combattre en mêlée le font, les résultats sont appliqués simultanément.

Si l'un des deux camps rompt le combat, l'autre force a droit à une phase, *et une seule*, de poursuite (voir 7.6). Le combat est alors terminé.

7.2 - Résolution du combat

Tir : la somme des points des unités pouvant tirer est faite de part et d'autre. Chaque joueur jette 1d6, consulte les résultats correspondants au nombre de points employés et les applique immédiatement et simultanément.

Mêlée : la procédure est identique, avec toutes les unités combattant en mêlée (et ayant survécu aux tirs). Certaines unités bénéficient d'une multiplication de leur valeur de combat :

– chevaliers : **x 3**

– cavalerie et infanterie lourde : **x 2**

Les modificateurs de tir et de mêlée sont les suivants :

+ valeur tactique du chef présent;

– 1 si l'engagement se déroule en zone montagneuse.

+ 1 pour une unité de moral A

7.3 - Résultats de combat

2, 3, etc. : nombre de points de combat à éliminer (arrondir au **pion supérieur**). Le choix des unités éliminées est laissé au joueur propriétaire mais, à partir d'un résultat **7**, 1/3 au moins de ces pertes doit être subie par des unités de cavalerie et d'un résultat **10**, 1/5 par des chevaliers.

En mêlée, les unités qui ont leur valeur multiplié en attaque l'ont aussi en défense. Exemple : une unité d'infanterie lourde de 4 équivaut à 8 points de combat pour les pertes.

T : test de moral. Le joueur jette 2d6 pour chacune de ses unités (*ou pour chaque classe de moral*). Le test de moral est réalisé *après* l'application de pertes.

7.4 - Test de moral et ralliement

Pour réussir un test de moral, une unité doit faire avec 2d6 moins ou égal que le chiffre correspondant à sa classe de moral (A = 5, B = 6, C = 7, D = 8).

Une unité qui rate son test devient désorganisée. Elle ne peut plus combattre et elle est immédiatement placée dans la case *Unités désorganisées*. Les unités désorganisées le restent pendant toute la durée du combat. Elles ne sont plus prises en compte pour la suite de ce combat, aussi bien pour la somme des points de combat que pour le calcul des pertes, mais si le résultat comporte un test de démoralisation, elles doivent le passer.

Dans ce cas, une unité désorganisée qui **rate** un second test de désorganisation est **éliminée**.

Les unités démoralisées survivantes récupèrent un statut normal dès la fin de la poursuite. Si elles sont de nouveau attaquées dans leur hex. de recul, elles combattent normalement.

Si à la suite d'un combat, les troupes d'un des deux combattant sont démoralisées, elles doivent rompre le combat et subir une éventuelle poursuite.

Dans le cas où les troupes des deux combattants seraient démoralisées, elles doivent rompre le combat, il n'y a alors pas de phase de poursuite.

7.5 - Les chefs et le combat

Les chefs apportent leur valeur tactique sous la forme d'un modificateur positif au dé :

– durant le combat;

– quand les unités testent leur moral pour une classe de moral, et une seule, choisie par le joueur.

Si plusieurs chefs sont présents, on utilise toujours le modificateur du chef *de plus haut rang*.

Un chef n'est affecté par un combat que si toute les unités qui l'accompagnent sont éliminées. Dans ce cas, le ou les chefs présents sont également éliminés.

7.6 - La poursuite et le repli

La phase de poursuite intervient uniquement quand un des joueurs rompt le combat :

– un des joueurs décide de rompre volontairement le combat;

– une des forces a perdu plus de 30% de ses points de combat initiaux non modifiés;

– toutes les unités d'une force sont démoralisées.

Toutes les unités du poursuivant combattent, avec les modificateurs suivants :

– cavalerie lourde et chevaliers : **x 2**

– cavalerie légère : **x 3**

Après cette phase de poursuite, la force qui rompt (s'il reste des survivants) doit se replier, soit dans un hex. adjacent (hors ville), soit dans la ville de l'hex. du combat, si cette ville est contrôlée par le joueur.

Attention : si une force ennemie se trouve dans l'hex. de recul, il peut y avoir une nouvelle tentative d'interception du joueur adverse.

7.7 - Résolution des embuscades

Les embuscades sont résolues de la même façon qu'une bataille rangée, mais le nombre de passes d'armes est limité à *deux*, suivies d'une phase de poursuite automatique au profit de la force qui monte l'embuscade. Le combat n'est pas simultané, l'embusqué effectuant son attaque avant l'autre joueur à chaque phase (tir et mêlée).

Les modificateurs suivants s'appliquent :

- **Sur la table de combat**

+ 2 col. à droite pour la force embusquée;

– 2 col. à gauche pour la force adverse.

- **Aux tests de moral**

+ 1 aux dés de la force embusquée;

– 1 aux dés pour celle subissant l'embuscade.

7.8 - Discipline

Afin de simuler la propension des chevaliers francs à charger sans ordre, le joueur croisé doit faire un jet de discipline quand la phase de tir provoque un niveau de perte de 5 points de combat ou plus. Pour ce faire le joueur franc jette 2d6 et ajoute au résultat :

+ 1 si une unité de moral A est présente,

– valeur tactique du chef présent.

S'il obtient 7 ou moins le test est réussi, s'il obtient 8 ou plus, le test est raté et les chevaliers chargent.

Durant la phase de mêlée suivante, seules les unités de chevaliers sont comptabilisées pour le combat, et toutes les pertes sont prises sur les chevaliers. Par contre, durant l'éventuelle phase de poursuite, suivante toutes les unités croisées comptent. Cette procédure est répétée à chaque passe où les résultats de tir atteignent au moins 5.

8 - Siège des villes

Quant une force pénètre dans un hex. comportant une ville, elle peut décider de l'assiéger ou de lui donner l'assaut. Pour s'emparer d'une ville ennemie, il est donc nécessaire d'en faire le siège.

8.1 - Procédure

Pour faire le siège d'une ville, l'assiégeant place son chef sur l'hex. ne possédant pas de dessin et déclare un siège en révélant le pion chef et son armée (débuter un siège coûte **1** PA). Un marqueur Durée du siège est placé en position 1 (chiffre 1 en haut) sur la ville assiégée.

Une force sans chef peut tout à fait soutenir un siège mais ne peut, ni le débuter, ni lancer un assaut. Un assiégeant donc peut tenter une interception avec une partie de ses forces, l'autre partie servant à maintenir le siège.

8.2 - Valeurs de défense

Chaque ville possède un facteur qui représente ses fortifications.

Fortifications : ce facteur, imprimé en rouge sur la carte pour chaque ville, en représente les fortifications inhérentes. Ce facteur agit comme modificateur lors d'un assaut (voir 8.4). Il peut être augmenté par des travaux de défense ou ramené à zéro par destruction (voir 8.9).

8.3 - Durée du siège

Au moment de la déclaration d'un siège, un marqueur Durée du siège est placé sur la ville assiégée, en position 1. A chaque tour de jeu suivant, dans la phase de siège, le marqueur Durée du siège est tourné d'un quart de tour. Quand le chiffre **8** apparaît sur le marqueur (ces marqueurs sont doubles faces, 1 à 4 puis 5 à 8), la ville tombe automatiquement aux mains de l'assiégeant. Les unités et les chefs assiégés sont alors éliminés.

Une ville peut aussi se rendre avec les honneurs de la guerre, si les joueurs le décident ainsi. Dans ce cas précis, la garnison peut se voir donner la vie sauve et un sauf conduit pour traverser les troupes ennemies.

8.4 - Assaut d'une ville

L'assiégeant peut ne pas se contenter de faire le siège d'une ville, il peut aussi donner l'assaut :

— soit dès la déclaration de siège;

— soit au(x) tour(s) suivant(s), en activant son chef (1 PA par assaut).

Procédure d'assaut : un marqueur Assaut est placé sur la ville puis un rapport de force est établi entre les unités de l'assiégeant et celle de l'assiégé, en utilisant les points de combat non modifiés, quel que soit le type d'unité. Le rapport de force est arrondi à l'avantage du défenseur.

L'assiégeant jette 2d6, modifiés par les travaux de siège, les chefs présents, etc. (ces modificateurs sont listés sur la Table de siège). Le résultat est exprimé en pourcentage de points de combat perdus et indique également si l'assaut est repoussé ou si la ville tombe. Si la ville tombe, les chefs et troupes assiégés sont éliminés.

8.5 - Sorties et renforts

● L'assiégé peut, au cours d'un siège, tenter une sortie en activant un chef présent, le coût d'une sortie est de **2** PA.

Il engage alors le combat avec le nombre d'unités qu'il fait sortir. Le combat ne dure qu'une passe d'armes. L'assiégeant ne peut répondre qu'avec le même nombre de points de combat *non modifiés* de son choix. La valeur au combat des unités est modifiée normalement.

● Une ville assiégée peut être renforcée par la mer s'il n'y a pas de blocus naval, mais elle ne peut en aucun cas être renforcée par voie de terre.

8.6 - Tentatives de désengagement

Si l'assiégeant est attaqué par une force ennemie tentant de délivrer la ville assiégée (l'interception est alors automatique), il ne peut pas engager toutes ses troupes dans la bataille. Il doit laisser au moins un nombre de points de combat non modifiés égal à la moitié du nombre de points non modifiés du défenseur assiégé s'il désire maintenir le siège. S'il se défend avec toutes ses unités, le siège est levé de ce simple fait (voir 8.7).

Si, à la suite de cette bataille, l'assiégeant est battu (il doit reculer dans un hex. adjacent), les troupes laissées pour le siège doivent se retirer avec les troupes vaincues.

Il peut y avoir plusieurs sorties et tentatives de désengagement dans le même tour, mais chaque combat est résolu séparément.

8.7 - Fin du siège

Un siège se termine dans les cas suivants :

– la ville se rend;

– la ville tombe au cours d'un assaut;

– l'assiégeant se retire de sa propre volonté ou suite au résultat d'une bataille.

Les marqueurs Durée du siège et Travaux de siège sont retirés. Par contre, les Travaux de défense de la ville sont maintenues ou non, leur destruction éventuelle étant laissée à la discrétion du vainqueur (voir 8.9).

S'il s'agit d'un port, les unités assiégées survivantes (ou une portion d'entre elles) peuvent être embarquées au lieu d'être détruites si une force navale suffisante est présente dans la zone maritime côtière correspondante.

8.8 - Attrition due au siège

Les unités se trouvant dans une ville assiégée sont automatiquement non ravitaillées et le joueur doit jeter un dé sur la Table d'attrition, durant la phase de ravitaillement, colonne *Siège*. Le résultat donne un pourcentage de points de combat non modifiés *(garnisons incluses)* à éliminer.

8.9 - Travaux durant un siège

Travaux de siège : la force assiégeante peut

construire des engins de siège afin de faciliter la prise d'une ville, en dépensant le nombre de PA nécessaires. Ces travaux sont symbolisés par des marqueurs. Le niveau des travaux est limité à 2 par chef présent et donne un modificateur aux dés pour les assauts.

Travaux de défense : un joueur peut renforcer les défenses d'une ville lui appartenant, même pendant un siège, en dépensant les PA nécessaires. La valeur maximale de défense d'une ville ou d'un château est de 5 niveaux (valeur inhérente comprise).

Destruction des fortifications : un joueur peut décider de détruire les défenses supplémentaires d'une ville, et même de ramener ses fortifications inhérentes à 0. Ces destructions sont laissées à l'appréciation du joueur, mais il ne paie que **2 PA** quelle qu'en soit l'ampleur.

9 - Opérations navales

Comme les unités terrestres, les unités navales peuvent être activées pour effectuer un certain nombre d'actions, en dépensant les PA correspondants. A la différence des unités terrestres, les unités navales peuvent agir sans présence d'un chef. Elles n'ont donc pas besoin d'être activées et peuvent agir plusieurs fois dans un tour, de manière non linéaire.

Une opération navale peut donc avoir lieu pendant l'activation d'un chef ami.

Exemple : il est possible d'activer un chef, de commencer un siège avec ce chef et de dépenser des PA pour faire venir une flotte afin de soutenir l'assaut contre la ville.

Chaque pion de navires représente un certain nombre de points navals (PN), de 1 à 4. Les unités navales peuvent être groupées en flottes sans aucune contrainte.

A chaque flotte correspond, sur les feuillets d'Organisation des forces, une case où sont rangées les unités navales qui la composent.

9.1 - Mouvement des unités et attrition navale

Les unités et les flottes navales se déplacent d'hex. de mer en hex. de mer, sur une distance maximale de 10 hex.

Il faut dépenser 1 PA pour déplacer une unité navale isolée ou pour déplacer une flotte (quel que soit le nombre d'unités qui composent la flotte). Pour être déplacées en tant que flotte, les unités navales doivent obligatoirement être groupées au sein d'une flotte représentée par un marqueur (ces unités sont donc placées dans la case correspondante).

Une flotte peut laisser dans un hex. qu'elle traverse une ou plusieurs des unités navales qui la composent, et elle peut de même « ramasser » une ou plusieurs unités navales dans un hex. qu'elle traverse, même si ces unités ont déjà été activées.

Un joueur peut arrêter temporairement le mouvement d'un flotte et le reprendre plus tard dans le tour.

Si le joueur doit jeter 1d6 sur la Table d'attrition pour chaque flotte ou unité navale qui s'est déplacée (voir événements aléatoires), le résultat s'applique immédiatement. Toute unité terrestre transportée sur une unité navale éliminée est elle-même éliminée.

9.2 - Interception navale

Dès qu'une flotte pénètre dans un hex. de mer où se trouvent une force navale ennemie ou dans un hex. adjacent à une flotte ennemie, elle peut être interceptée. Comme pour l'interception terrestre, le joueur adverse peut tenter l'interception. Si elle échoue, la flotte qui vient de bouger peut tenter à son tour une interception ou continuer son mouvement. Une interception est réussie en faisant 7 ou plus avec 2d6. Si un chef est présent sur un navire, il peut ajouter son facteur tactique aux dés.

9.3 - Combat naval

Un combat naval a toujours lieu après une interception réussie.

Procédure : chaque joueur fait la soustraction entre les points navals (PN) de ses unités et ceux des unités adverses. Il lance ensuite 1d6 et consulte le résultat sur la table de combat naval,

dans la colonne correspondant à la différence. Ces pertes, exprimées en PN perdus par la force adverse, sont immédiatement appliquées.

Les joueurs continuent le combat jusqu'à ce qu'une flotte soit détruite ou se retire dans le port ami le plus proche. Un combat naval compte toujours au moins une passe d'armes.

9.4 - Transport de troupes

Une force navale peut embarquer ou débarquer des troupes, soit dans un port, soit dans un hex. côtier (seul le coût en PA diffère). L'embarquement, le transport et le débarquement peuvent avoir lieu dans la même phase d'opérations, si le joueur dispose de PA en nombre suffisant.

Pour pouvoir embarquer et débarquer, les unités doivent être accompagnées par un chef. *Un point naval peut embarquer 10 points de combat d'infanterie ou 5 point de cavalerie.* Les chefs ne comptent pas dans les limites d'embarquement.

9.5 - Blocus naval et ravitaillement naval

Un port est automatiquement soumis à un blocus naval si l'hex. maritime côtier du port est contrôlé par le joueur qui en fait le siège. Ce blocus intervient uniquement en complément d'un siège terrestre et il permet d'augmenter le taux d'attrition du siège (l'assiégé ajoute **1** au dé). A l'inverse, une ou des unités navales amies contrôlant l'hex. maritime côtier d'un port soumis à un siège terrestre permettent de diminuer l'attrition du siège, en retranchant **1** au dé.

Un hex. maritime est dit contrôlé si le joueur est seul à y posséder des unités navales.

9.6 - Soutien naval d'un siège

Une flotte ou des unités navales peuvent participer à l'assaut d'un port (coût : 1 PA) en ajoutant un bonus au dé lors de cet assaut. Ce bonus est de **+ 1** au dé par trois PN en soutien.

9.7 - Sanctuaire

Une flotte réfugiée dans un port ami ne peut être interceptée (et donc attaquée). Elle ne peut être engagée que si elle quitte le port pour l'hex. de mer adjacent. Par contre, si au cours d'un siège conjoint terrestre et naval, le port tombe aux mains de l'ennemi, celui-ci récupère les points navals. Une flotte réfugiée dans un port est placée sous un marqueur *En ville*.

10 - Ravitaillement

A chaque phase de ravitaillement, les joueurs doivent vérifier si leurs unités terrestres sont ravitaillées. Si une force n'est pas ravitaillée, le joueur lance 1d6 sur la Table d'attrition de non-ravitaillement, en fonction de sa situation géographique, et subit les pertes immédiatement.

Pour être ravitaillée, une force doit être capable de tracer une ligne continue hors de portée d'interception de l'ennemi de **3** hex. max. vers :

– une ville amie non assiégée;

– un hex. côtier sous contrôle ami (où se trouve une flotte amie.

Cette ligne peut passer par une troupe amie susceptible d'être interceptée, la force amie servant de relais.

Une force se trouvant en **terrain fertile** ou dans une ville non-assiégée est automatiquement ravitaillée.

11 - Pions spéciaux

11.1 - Pions leurres

Les pions leurres représentent de faux pions de chefs ou de flottes et servent à créer l'incertitude stratégique.

Les pions leurres se déplacent comme de vrais pions, en payant les PA nécessaires et en conservant cachée leur face leurre. A part le déplacement, les pions leurres ne peuvent effectuer aucune action.

Si un pion leurre est intercepté et que cette interception réussit, le pion leurre est immédiatement retiré du jeu. Un pion leurre retiré du jeu revient au début de la phase d'opérations suivante, en s'empilant avec un pion de chef ou de flotte sur la carte.

Un pion leurre de chef (buste gris) a une valeur stratégique de **3**, valeur ne lui servant que pour l'interception. Un pion leurre de flotte (mer vide) ne possède aucune valeur particulière.

11.2 - Pions Stratagèmes

Les pions Stratagèmes sont mélangés aux pions de PA et placés dans la pioche, selon les règles de scénario. De même, certains pions Stratagèmes peuvent être accordés aux joueurs par un scénario en début de partie.

Une fois tirés, les pions Stratagèmes sont conservés par le joueur et peuvent être utilisés à tout moment d'une phase d'opérations. Une fois joué, un pion Stratagème est définitivement retiré du jeu.

Les pions Stratagèmes sont les suivants :

Assassin : ce pion, joué au cours d'un tour, permet d'assassiner un chef ennemi sur un jet de **9 ou +** avec 2d6. La cible est désignée par le joueur, ce peut être un leurre. Pour assassiner un roi (France ou Angleterre) ou Saladin, retrancher 1 au jet de dé.

Trahison : ce pion, joué au cours d'un siège, permet de prendre une ville sans combattre sur un jet de **9 ou +** avec 2d6. Le chef qui joue ce pion peut *ajouter* son facteur tactique au jet de dés.

Reconnaissance : ce pion permet de connaître automatiquement la composition d'une force terrestre ou navale sur la carte (un pion leurre est considéré comme intercepté) ou de gagner **+ 2** colonnes vers la droite (sur la Table d'interception) lors d'une interception.

13 - Renforts

Tous les renforts sont perçus comme indiqué par les scénarios, pendant la phase de renforts, et ils sont placés dans un hex. contrôlé par le joueur ou comme indiqué.

● Contrôle des villes

Une ville est contrôlée par le joueur qui y possède des unités ou qui est le dernier à l'avoir occupé.

14 - Evénements aléatoires

Chaque tour, l'un des joueurs jette 2d6 sur la Table d'événements afin de déterminer si un événement aléatoire a lieu (les événements indiqués en rouge sur la table ne peuvent avoir lieu qu'une seule fois par partie). Cet évènement est immédiatement joué ou bien prend effet au cours du tour.

Les événements aléatoires sont décrits dans l'encadré page suivante.

SCENARIOS

15.1 - La reconquête de Saladin

Durée : 11 tours.
Début : février 1187
Fin : décembre 1187

Les Pions stratagèmes suivants sont mis dans la pioche : un Assassin, une Reconnaissance, une Trahison.

Les croisés contrôlent toutes les villes de la côte d'Antioche à Gaza, le krak des chevaliers et celui de Montréal, Tibériade et Jérusalem. Les Byzantins contrôlent l'île de Chypre, les Arméniens contrôlent Adana, Tarse et Séleucie. Les Sarrasins contrôlent toutes les autres villes.

● CROISES

Les croisés disposent d'un pion Reco, de deux leurres, de deux flottes et d'un leurre flotte. L'ordre de succession est : Guy, Renaud, Raymond.

Jérusalem : **Guy de Lusignan, Renaud de Châtillon**, 1 x (1A), 5 x (2B), 5 x (4C), 3 x (4*C)

Tripoli : **Raymond,** 3 x (2B), 4 x (4C), 2 x (4*C), 4 PN

Ascalon : **Balian d'Ibelin,** 1 x (2B), 2 x (4C), 2 x (2*C)

Acre : 4 PN

Saint-Siméon : 2 PN

Le joueur croisé dispose de plus des troupes suivantes, à placer selon son choix dans les villes qu'il contrôle : 4 x (2*C), 4 x (2C)

Arménie : **Léo II**, 1 x (2B), 2x (4C).

Chypre : **Issac Comnène**

● SARRASINS (cavalerie en gras)

Les Sarrasins disposent de deux Reco, deux trahisons, de quarres leurres, de deux flottes et d'un leurre flotte. L'ordre de succession est : Saladin, Saphadin, Taki, Zengi.

Damas : **Saladin,Taki**, 1 x (**2A**), 3 x (**3B**), 4 x (**3C**), 3 x (**3*C**), 3 x (4*C), 3 x (3*C).

Le Caire : **Saphadin, Zengi II**, 1 x (**3B**), 3 x (**3C**), 1 x (**3*C**), 5 x (3*C), 4 x (4*D)

Homs : **Salah ad Din,** 1 x (**3C**), 1 x (**3*C**), 2 x (3*C)

Hamah : **Al Mansur,** 1 x (**3C**), 1 x (**3*C**), 2 x (3*C)

Alexandrie : 8 PN

15.2 - La Troisième croisade

Durée : 17 tours.
Début : avril 1191
Fin : août 1192

Les Pions stratagèmes suivants sont mis dans la pioche : deux Assassins, deux Reconnaissance et deux Trahison.

Les croisés contrôlent Antioche, Saint-Siméon, Tripoli, Tortose, Tyre et le krak des chevaliers. Les Byzantins contrôlent l'île de Chypre, les Arméniens contrôlent Adana, Tarse et Séleucie. Les Sarrasins contrôlent toutes les autres villes et châteaux.

● CROISES

Avant l'arrivée de Richard en terre sainte, les PA tirés sont rajoutés à la valeur stratégique de Philippe. Jusqu'au départ de Philippe, les PA tirés sont rajoutés à la valeur moyenne des principaux chefs, c'est-à-dire Philippe et Richard. Au départ de Philippe, les PA sont rajoutés à la valeur stratégique de Richard. L'ordre de succession est après les deux rois : Guy, Conrad, Philippe. Les croisés possèdent un pion Reco et un Assassin. Ils disposent de trois leurres et de

trois flottes plus un leurre flotte.
Antioche : 1 x (2C)
Tripoli : **Raymond**,1 x (4C)
Tyre : **Conrad de Monferrat**, **Balian d'Ibelin**, 1 x (2B), 1 x (4C), 1 x (4*C)
Dans l'hex. de Tyre : **Philippe, roi de France**, **Hugue III, duc de Bourgogne,** 3 x (2B), 3 x (4C), 3 x (2*C), 2 PN
Assiégeant Acre : **Guy de Lusignan**, **Henry II, comte de Champagne, Philippe, comte de Flandre, Frédéric, duc de Souabe,** 2 x (1A), 4 x (2B), 8 x (4C), 4 x (4*C), 8 PN.
Arménie : **Léo II**, 1 x (2B), 2x (4C).
Chypre : **Issac Comnène**

Renforts : **Richard Cœur de lion**, 2 x (2B), 3 x (2C), 3 x (2*C), 4 PN en mai 1191 sur les côtes de Chypre.

● **SARRASINS** (cavalerie en gras)
Les sarrasins disposent de trois leurres chefs et de deux flottes plus un leurre. L'ordre de succession est : Saladin, Saphadin, Taki, Zengi.
Le Caire : **Al Aziz**, 2 x (**3C**), 1 x (3*C)
Acre : **Kara-Kush**, 1 x (**3B**), 2 x (**3C**), 3 x (3*C)
Jérusalem : 1 x (**3C**), 1 x (3*C)
Hamah : **Al Mansur**, 1 x (**3C**), 1x (3*C)
Damas : **Al Afdal**, 1 x (**3C**), 1 x (3*C)
Damiette : 4 PN
Jaffa : 6 PN
Homs : **Salah ad Din**, 1 x (**3C**), 1 x (4*D)
Alep : **Ghazi,** 1x (**3*C**), 1x (3*C)
Ascalon : 1 x (**3*C**), 1x (4*D)
1619 : **Saladin, Saphadin, Taki**, 1 x (**2A**), 3 x (**3B**), 3 x (**3C**), 3 x (**3*C**), 3 x (4*C)

Renforts : **Zengi II**, 1 x (**3C**), 2 x (4*D), juin 1191 à Damas.
Izz ad'Din, idem, juillet 1191 à Damas.

Conditions de victoire
Les villes rapportent un certain nombre de points quand elles sont capturées ou qu'elles restent sous le contrôle de leur propriétaire :
– si la différence des points de victoire est inférieure ou égale à cinq, le résultat est un nul plus ou moins favorable ;
– si le résultat est supérieur à cinq, c'est une victoire ;
– si le vainqueur contrôle Jérusalem, c'est une grande victoire. ❐

POINTS DE VICTOIRE

scénario 1/scénario 2

	Croisés	Sarrasins
Antioche	2/1	3/3
St Siméon	1/1	1/2
Tortose	1/1	2/2
Tripoli	1/2	2/4
Tyr	2/2	3/3
Acre	2/4	3/4
Césarée	1/3	1/2
Ascalon	1/2	1/2
Jérusalem	6/10	10/5
Tibériade	2/2	2/1
Krak des chevaliers	2/2	3/3
Krak de Montréal	2/3	2/1
Alep	4/5	1/1
Homs	3/3	1/1
Hamah	3/3	1/1
Damas	5/4	2/1
Amman	2/2	1/1
Le Caire	4/4	1/1
Alexandrie	3/3	1/1
Famagouste	0/2	2/1
Tarse	0/0	0/1

BIBLIOGRAPHIE

Histoire des Croisades et du royaume franc de Jérusalem, 2e et 3e volumes, René Grousset, Plon.
Les Croisades vues par les Arabes, Amin Maalouf, Lattès.
Hattin 1187, Saladin's greatest victory, David Nicolle, Osprey Campaign series.
Armies and Ennemies of the Crusades 1096 - 1291, Ian Heath, WRG.
DBM Army lists, book 4, Phil Barker and Richard Bodley Scott, WRG.

JEUX

The Crusades, Western Invasions of the Holy Land 1097 and 1191 A.D., Richard Berg, SPI 1978
The Ancient Wars series, Joseph Miranda, Stategy & Tactics

Evénements aléatoires

1er DÉ \ 2e DÉ	1	2	3	4	5	6
1	A	B	E	D	–	G
2	–	C	–	H	C	E
3	I	D	C	E	D	–
4	D	–	I	B	E	–
5	G	E	D	–	–	H
6	–	C	–	G	D	F

Explication des résultats voir encadré.

LES CROISADES

Liste d'armée pour *Champs de bataille*

Pour accompagner notre jeu stratégique sur les croisades, nous vous proposons ici deux listes d'armées pour *Champs de bataille* : les croisés et leurs adversaires musulmans du XII-XIIIe siècle. Les pions correspondants à ces listes se trouvent sur la planche de pions.

Comme à l'accoutumée, les minima-maxima de ces listes correspondent à des armées en 200 points. Pour des batailles plus importantes, il faut doubler ces chiffres, généraux exceptés.

Croisés tardifs (1150 - 1303)

Agressivité : 1
Général en chef : Irr Kn (O) 20 pts 1
Sous-général templier ou hospitalier :
Reg Kn (S) 35 pts 0-2
Sous-général : Irr Kn (O) 20 pts 0-2
Chevaliers et sergents :
Irr Kn (O) 10 pts 4-9
Transformer les chevaliers en **ordre militaire** :
Reg Kn (S) 15 pts 0 à 1/2
Sergents à pied : Irr Sp (I) 3 pts 4-8
Transformer sergents en **ordre militaire** :
Reg Sp (O) 5 pts 0-4
Arbalétriers : Irr Bw (O) 4 pts 4-9
Transformer arbalétriers en **ordre militaire** :
Reg Bw (O) 5 pts 0-4
Archers maronites ou syriens :
Irr Bw (I) 3 pts 0-4
Turcopoles : Irr Cv (O) 7 pts 0-2
Transformer turcopoles en **ordre militaire** :
Reg Cv (O) 8 pts 0-2

Un sous-général d'ordre militaire doit être utilisé si **plus de trois** pions de chevaliers d'ordre militaire sont présent, deux si **plus de six**. Ces sous-généraux peuvent commander dans leur corps n'importe quelle troupe, en plus des troupes d'ordres militaires.

Egyptiens ayyoubides (1171 -1250)

Agressivité : 2
Général en chef : Reg Cv (S) 30 pts 1
Sous-général : Reg Cv (S) 30 pts 1-2
Mamelouks : 3-6
– jusqu'à la moitié avec arc et lance, sans armure : Reg Cv (O) 8 pts
– le reste avec arc, lance et armure : Reg Cv (S) 10 pts
Askaris kurdes et syriens :
Reg Cv (O) 8 pts 3-6
Bédouins arabes : Irr LH (O) 5pts 1-3
Arabes de Médine : Irr Cv (O) 7 pts 0-1
Javeliniers kurdes : Irr Ax (O) 3 pts 0-4
Al-ashair : Irr Ps (O) 2 pts 0-5
● **Seulement avant 1244** :
Archers soudanais : Reg Bw (O) 5 pts 0-6
Turcomans : Irr LH (S) 7 pts 3-8

EVENEMENTS ALEATOIRES

A - Intervention byzantine (premier scénario seulement). Les troupes suivantes sont recues en renfort sur un port de la côte aux mains des croisés : 1 x (2B), 3 x (4C).

B - Soutien arabe. Le joueur arabe reçoit des troupes supplémentaires à Damas : au moins 2 x (3C), 3 x (3*C). Si ces troupes ne sont pas disponibles, l'évènement est ignoré.

C - Départ de Philippe Auguste (second scénario seulement). Le roi est retiré du jeu avec 2 x (2B) et 2 x (4C).

D - Disputes entre croisés. Les chefs suivants ne peuvent pas s'empiler et ne peuvent pas réorganiser leurs troupes :
Scénario 1 : Guy, Renaud
Scénario 2 : Guy, Conrad, Raymond

E - Révolte arabe. Les troupes musulmanes suivantes sont retirées du jeu et reviennent trois tours plus tard à Damas : 1 x (3B), 2x (**3C**), 2 x (3*C).

F - Paix signée entre Saladin et croisés. Fin automatique du second scénario.

G - Disputes entre Rois. Les PA obtenus par le joueur croisé sont divisés par deux.

H - Tempêtes. Jeter le dé sur la table d'attrition à la **colonne 3** pour chaque flotte ou unité navale déplacée (durée : ce tour).

I - Fortes tempêtes (seulement pour les mois indiqués en rouge sur la carte). Pas d'actions navales possibles ce tour. Tous les navires sont placés dans le port ami le plus proche, au choix du joueur.

ORGANISATION DES FORCES CROISEES

Volet de dissimulation (à replier vers soi)

Croisés

Philippe Auguste	Richard	Guy	Conrad	Balian	Raymond	Henry	Renaud	Philippe

Hugues	Frédéric	Léo II

Stratagèmes en réserve

Pion d'action pioché

Flotte 1	Flotte 2	Flotte 3

Compteur des points d'action

17	16	15	14	13	12
11	10	9	8	7	6
5	4	3	2	1	0

FEUILLETS D'ORGANISATION DES FORCES

ORGANISATION DES FORCES SARRASINES

Volet de dissimulation (à replier vers soi)

Sarrasins

Saladin	Saphadin	Taki	Zengi	Al Aziz	Karah Kush	Al Mansur	Al Afdal	Salah ad Din

Ghazi	Izz ad'Din

Stratagèmes en réserve

Pion d'action pioché

Flotte 1	Flotte 2

Compteur des points d'action

17	16	15	14	13	12
11	10	9	8	7	6
5	4	3	2	1	0

SÉQUENCE DE JEU

Voir tous détails dans la Règle 2.

1. Phase d'événements aléatoires.
2. Phase de ravitaillement.
(vérification des ravitaillements).
3. Phase de renforts.
(renforts éventuels)
4. Phase d'opérations :
a – pioche aléatoire des Points d'action par chaque joueur (Croisés en premier);
b - détermination du premier joueur;
c - segment du joueur A (activation successive de chaque chef et actions diverses, jusqu'à :
— soit, épuisement du nombre de Points d'action disponibles);
— soit, décision de passer la main au joueur B;
d - segment du joueur B (idem).
5. Phase de siège et reddition.
6. Fin du tour.

TABLE DE COMBAT TERRESTRE

DÉ	NOMBRE DE POINTS DE COMBAT										
	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-40	41-50	51-60	61-80	81 et +
1	–	–	–	–	–	–	–	2	2	3	3T
2	–	–	–	–	–	–	2	2	3	3T	3T
3	–	–	–	–	–	2	2	3	3T	3T	4T
4	–	–	–	–	2	2	3	3T	3T	4T	5T
5	–	–	–	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T
6	–	–	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	7T
7	–	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	7T	10
8	2	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	7T	10T	15T
9	2	3	3T	3T	4T	5T	5T	7T	10T	15T	20T
10	2	3T	3T	4T	5T	5T	7T	10T	15T	20T	20T

Résultat exprimé en nombre de points de combat perdus.

Modificateurs aux dés
+ valeur tactique du chef.
+1 si unité de moral A présente
– 1 si le combat a lieu en zone montagneuse.

Embuscade (voir Règle 7.7)
+ 2 colonnes à droite pour l'embusqué.
– 2 col. à gauche pour la victime.

Attrition due au mvt

DÉ	Nombre d'hex. parcourus (sur terre)				
	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—
2	—	—	—	—	–
3	—	—	—	–	2
4	—	—	–	2	2
5	—	–	2	2	3
6	–	2	2	3	4

...et en cas de non-ravitaillement

DÉ	Lieu où se situe la force			
	Siège	Montagne	Mixte	Désert
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	2
4	2	—	—	2
5	2	2	—	2
6	2	2	2	3

Application des résultats
Siège, Désert : quel que soit le nombre de points de combat.
Montagne, Mixte : au-delà de 15 points de combat.

Modificateurs de siège
Blocus naval : + 1 au dé.
Présence navale pro-assiégés : – 2 au dé.

COÛT DES ACTIONS

		Coût
SUR TERRE	Mouvement (par hex. fertile et mixte)	1
	Mouvement (par hex. autre)	2
	Tentative d'interception (voir 6)	1/2
	Combat	0
SIEGES	Début d'un siège /Assaut	1
	Travaux de siège (par niveau)	2
	Travaux de défense (par niveau)	2
	Tentative de sortie	2
	Destruction totale ou partielle des fortifications	2
SUR MER	Embarquement ou débarquement en port	1
	idem en hex. côtier	2
	Mouvement naval (par 5 hex.), 1 flotte	1
	Mouvement naval (par 5 hex.), 1 unité	1
	Interception navale	1
	Combat naval	0
	Soutien naval (lors d'un assaut de siège)	1

TABLE DE SIÈGE

DÉS	RAPPORT DE FORCE (Att./Défenseur)					
	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1
1 et -	50/10	50/25	25/10	25/10	25/25	25/25
2,3	50/25	25/10	25/10	25/25	10/10	10/10
4,5	25/10	25/10	25/25	25/25	10/10	25
6,7,8	25/25	25/25	25/25	10/10	25	25
9,10	10/0	10/10	10/10	50	25	10
11,12	10/10	50	50	25	10	10
13 et +	50	25	25	25	10	10

Résultats Att./Déf. : la ville résiste. Att. : la ville tombe.
Exemples : 50/25 = l'Attaquant subit **50 %** de pertes, le Défenseur subit **25 %** de pertes. **50** = l'Attaquant subit **50 %** de pertes, **la ville tombe**, le Défenseur est annihilé sauf évasion par mer.

Modificateurs aux dés
– valeur tactique du chef assiégé.
+ travaux de siège
+ valeur du chef assiégeant.
+ 1 par 3 points de navires amis en soutien.

TABLE DE COMBAT NAVAL

DÉ	DIFFÉRENTIEL (Attaquant moins Défenseur)								
	– 3	– 2	– 1	0	1	2	3	4	5
1	—	—	—	—	—	—	1	1	1
2	—	—	—	—	—	1	1	1	1
3	—	—	—	—	1	1	1	1	2
4	—	—	—	1	1	1	1	2	2
5	—	—	1	1	1	1	2	2	3
6	—	1	1	1	1	2	2	3	3

Résultats exprimés en points navals perdus. **Interception navale** : voir Règle 9.2.

TABLE D'INTERCEPTION

DÉ	DIFFÉRENTIEL (Intercepteur moins Intercepté)									
	- 4	- 3	- 2	- 1	0	1	2	3	4	5
1	e	e	e	—	—	—	—	b	b	b
2	e	e	—	—	—	—	b	b	b	b
3	e	—	—	—	—	b	b	b	b	b
4	—	—	—	—	b	b	b	b	b	E
5	—	—	—	b	b	b	b	b	E	E
6	—	—	b	b	b	b	b	E	E	E

Résultats (interception navale, voir Règle 9.2)
e = embuscade au détriment de l'Intercepteur.
E = embuscade en faveur de l'Intercepteur.
b = bataille rangée.

Modificateurs
+ 1 au dé si la tentative d'interception a lieu en montagne.
+ 2 colonnes à droite si l'on a joué le pion de reconnaissance.

Les Croisades

(Saladin and the Third Crusade)

A game by Nicolas Stratigos
translated by Charles fitzHarold, sieur de Vasey

This game uses the same system as **Belisaire** which appeared in Vae Victis 5, and requires the use of up to two six sided dice. Where one die throw is required this is referred to as 1d6, if two dice then this is shown as 2d6. One of the players controls the Crusaders, the other the Saracens.

0. General information

0.1 **Game Scale**

One turn is equivalent to one month of real time, a hex represents about 50 km. Each combat point represents about 200 men. One naval point represents 10-20 combat or transport vessels.

0.2 **The Map**

A hexagonal grid has been superimposed on the map, the better to regulate the movement of units.

0.3 **Stacking**

Stacking of units (leaders, combat units and naval units) in the same hex or town is without limit.

0.4 **Losses**

The majority of combat results are given as a minimum number of points to be eliminated. Where these are given as a percentage round the result up to the nearest whole number.

1. Games Counters

1.1 **Leaders** (see example) these represent the historical leaders.

1.2 **Combat units** (see example). To records losses from combat and attrition the players eliminate units with a value at least as great as required by the Table des resultats de combat or the Table d'attrition.

1.3 **Action point markers**. The action point markers (PAs) represent the activity levels of each side. Place the markers in an opaque container, which constitutes the draw pool, they are drawn randomly before each operations phase. Depending on which side drew the marker, the PA value of each marker is different: use the blue side for the Crusaders, and the gold side for the Saracens.

2. Sequence of play.

Les Croisades is played in a series of game turns, each turn being composed of several phases. All phases are completed by both sides simultaneously, except for the operations phase where players alternate action segments.

1. Random events phase

2. Supply phase: each player checks supply for his units.

3. Reinforcement phase: each player may receive new units

4. Operations phase:

> **PA Pool**: The Crusader player, then his opponent draw a marker at random from the pool. If a Stratagem marker is drawn, the player keeps it, without revealing its exact nature, and immediately draw a further marker, before his opponent draws a chit.

Each player adds the value of the PA marker drawn to the strategic rating of his commander-in-chief and the sum of these is the number of PAs available for use in the Operations Phase. This number is not revealed to the other player.

Determining the first player. Each player throws 1d6 and then adds the Strategic rating of his commander-in-chief (as shown in the scenario). The higher scorer has first go.

If the scores are equal, both players throw the dice again. The first player ("Player A") may pass on his first segment, if he wishes. The second player ("Player B") then starts. If Player B also passes then passes the phase is over.

Player A segment: Player A activates one of his leaders, and uses him for to carry out a number of actions for which he must expend PAs. A leader may use all or part of the available PAs. Once a Leader has completed the desired action, the player may activate another of his leaders or pass. If he has no PAs left or he passes then Player B begins his segment.

Player B segment: identical to that of Player A

The players alternate segments until:

- neither player has any PAs left;
- the two players pass in consecutive segments

The operations phase is then finished.

5.Siege phase and siege surrenders.

6. Turn end. Each player reveals his PA marker and places it back in the pool. One or both of the turn markers (month and year) are advanced one box.

3. Actions

After having drawn their PA marker and added the strategic rating of their commander-in-chief, each player places (out of sight of his opponent) his Points d'action marker on his Organisation sheet on the number equal to the number of PA he has available this turn.

With each action by a leader, the player pays the cost in PA (the various costs are detailed on the table de Cout des actions) and adjusts the counter to indicate the number of PA remaining.

In months marked in red on the turn record, each player subtracts 3 PAs from his total.

4. Leaders and activation

Leaders represent the barons, generals and kings of each army. Leaders are placed on the map flag side up, and are only revealed (temporarily)for combat.

Each leader has, on the Organisation sheet, a corresponding box used to store the units which are accompanying him.

4.1 Leader activation

Only leaders may take actions and then only when activated (Exception: Interception Rule 6.0). Combat units may not move without a leader.

A leader may only be activated once in the operations phase, and the activation of one leader must be completed before another leader is activated (to indicate the completion of activation, place the marker with its top facing the owning player). The leader and all the units accompanying him may only activate once per phase (Exception: Interception Rule 6.0).

An activated leader who loses in land or naval combat (except sieges), - that is, who must or chooses to break-off combat and retreating into an adjacent hex - may not use more PA that phase. The player must then choose to activate another leader or to pass play to his opponent.

4.2 Multiple Activations

When several leaders are in the same hex, a leader may be activated with a higher ranked leader as shown on the Organisation sheet. The leader, and forces which accompany him are subordinated to the higher ranked leader, and PAs are only spent for an action by the higher ranked leader, and the lower ranked leader loses the opportunity of independent activation later. One uses the ratings of the highest ranked leader for all resolutions (for example, combat, interception etc.).
If two leaders of identical rank are in the same hex, they must be activated separately with their respective forces.

4.3 Reorganisation of forces.
Leaders in the same hex (including the town) at the beginning of the operations phase of the player, may reorganise freely their respective forces and pass or receive units. (NB: this reorganisation requires no PAs to be spent, but it can only be carried out before the start of the operations phase).

4.4 Death of leaders
A leader is killed when all units with him are eliminated, either in combat or the surrender of a town (either by siege or betrayal), or he is intercepted when alone. The order of succession provided for each scenario applies to replace the Commander-in-Chief.

5.0 Land movement.

5.1 **General rules**
Only leaders may move on land. Combat units cannot move unless stacked with leader. In such a situation they are placed on the Organisation sheet in the corresponding box..

Movement is from adjacent hex to adjacent hex and finishes as the player's choice, or on the sixth hex which has been entered by that leader.

A force can only travel up to six hexes per turn (excluding retreat after combat). Movement may be temporarily in the case of an interception or siege, but the leader is free to resume his movement after any combat or assault in which he is victorious. Where the battle or assault is lost or fails, the leader's turn must finish.

5.2 Unit movement.
A leader may leave in a hex (or in a town in that hex) which he has entered, one or more units or leader of lower rank. In addition, a leader may pick up units or lower-ranking leaders in a hex (or town) which he enters, but he may continue moving or fighting with these units only if they have not already been activated in this operations phase.

When a leader finishes his movement in a hex with a town which is not occupied by the enemy, he has the choice of placing some of his units in the town and outside, and may place himself in either (in a town he is placed under a *en ville* counter). Passing from a town into its hex and back costs no movement points.

5.3 Attrition after movement.
At the end of each movement or at the a temporary halt, but before any combat, the player checks against the Table d'attrition, checking the result against the number of hexes moved by his leader. The result is given as a number of unmodified combat points to be eliminated. These attrition losses must be taken from units moved with that leader in that phase.

6. Interception

Interception is the only action which may be undertaken by a player when it is not his segment of the Operations Phase. It is the only method of engaging in combat in the same hex. Whether or not it is the interceptor's segment interception costs **1 or 2 PA**. Interception is available to a Leader who has already been activated.

6.1 Procedure

A non-phasing player may attempt interception when an enemy Leader enters the hex which he occupies whether plain or mountain (1 PA) or in an adjacent plains hex (2 PA). If that player does not attempt interception, or the attempt fails, the other Leader (who is activated and entered the hex) may, before restarting movement, attempt an interception himself. After a successful interception combat occurs **immediately**.

A stack may attempt many interceptions in a turn, but only one attempt against the same force. If the two players seek combat but neither intercept they may by common agreement engage in formed battle in the hex of the phasing player.

6.3 **Resolution**.

The difference in Strategic Value between the Leader attempting the interception and the enemy Leader is calculated, the intercepting player then throws a dice on the Table d'Interception. If this succeeds, the type of battle is as indicated (Formed Battle or Ambush).

Add one to the dice in a mountain hex and from adjacent hexes

6.3 **Multiple interceptions**.

If several interceptions are possible in the same hex (there are a number of forces present at the same time) the intercepting player may decide, before he throws the dice, whether

- to gather all his forces into one stack under the highest ranking Leader,
- intercept with each force separately and in succession (interception one and combat one, followed by interception two and combat two), or
- use a mixture of the previous two options.

The player must also state a single enemy force which is to be the target before an interception dice is thrown.

6.4 **Interception on leaving a town**

A Leader stacked in a Town when an enemy force enters that hex has two options.

- He may chose not to intercept and remain in the Town. He may not be intercepted in return by the moving Leader, who may either commence a Siege or continue with his movement.
- He may chose to attempt interception. If this attempt fails for both sides he may be replaced in the Town. If the interception succeeds (for either side) and the type of combat is a Formed Battle will be fought, he may be replaced in the town (whether he wins or breaks off the combat). However, if the combat is an ambush he will be obliged to retreat after combat into an adjacent zone with those of his units which survive.

7. Combat

Combat may only occur following an interception (save by mutual agreement Rule 6.1). Each player deploys the units which were stacked with the leader on the Module Tactique, which is to be found on the game map.

The battle in composed of a number of "passages of arms", each of which consists of a

fire phase followed by a melee phase. The battle finishes at the end of a "passage of arms":

- when one of the players decides to break off combat (and so exposing his force to pursuit, Rule 7.6)
- when one of the forces is eliminated
- by mutual agreement of the two players

7.1 Combat Procedure

The type of battle is determined by the Table d'Interception (see Rule 6.2); either Formed Battle or Ambush. The ambush rules are set out in Rule 7.7. During each "passage of arms", each player carries out the following phases:

1. **Fire**: the units of both players which may fire, do so, and the results are applied simultaneously.
2. **Discipline Check**: This is undertaken by the Crusader Chevaliers if the enemy fire causes five or more losses
3. **Melee**: the units of both players which may melee do so, and the results of the combat are simultaneously applied.

If one of the sides breaks off combat, the other side then has one phase, and one only, of pursuit (see Rule 7.6). The battle is then finished.

7.2 Combat Resolution

Fire: The totals of the combat factors of all missile units involved is taken for both sides. Each player throws 1d6, and consult the combat table against the number of points used, and applies the losses immediately and simultaneously.

Melee: The procedure is identical , with all combat units (who survived fire) fight in the melee. Certain units benefit from an increase (by a factor) in their combat value.

- Chevaliers: x3
- Cavalry and heavy infantry: x2

The Fire and melee modifiers are as follows:
+ tactical rating of a leader present in the battle
-1 if the battle is occurs in a mountain area (hex)
+1 for a Morale Class A unit

7.3 Combat results

2, 3 etc: The number of combat factors eliminated (rounding up to the next highest whole number). The choice of eliminated units is left to the owning player but, where losses are seven or more at least one third of them must come from cavalry units, and for losses of ten or more at least one fifth from Chevaliers. In melee, the units which had their combat values multiplied in attack also use them in defence. For example; a unit of heavy infantry of strength 4 counts as 8 combat points for losses.

T : Morale test. The player throws 2d6 for each of his units (or for each class of morale). The morale test is performed after losses have been suffered.

7.4 Morale Tests and Rallying

To pass a morale check, a unit must score, on 2d6, the less than or equal to the number of his Morale class (A=5, B=6, C=7, D=8). [CHV: Better units disorganise faster, that's what I think it says!]

A units which fails its test is disorganised. It may not fight further, and is immediately placed in the *Unites desorganisees* box. Disorganised units stay there for the remainder of the battle. They are not taken into account for the rest of the combat, including the calculation of strength or losses, but if the result calls for a Morale Test they must take it. In this case, a disorganised unit which fails a second test is eliminated.

Demoralised units which survive through pursuit return to normal status at the end of the battle. If attacked in their retreat hex they fight normally.

If at the end of a battle, the units of one side are demoralised, they must break off from combat and suffer pursuit. If both sides' units are demoralised, both must halt combat but there is no pursuit.

7.5 Leaders in combat

Leaders use their tactical rating as a die modifier

- during combat;
- and when units test for morale

for a single class, and only a single class, chosen by the player.

If several leaders are present, the highest ranked leader is used.

A leader will not affect combat only if all of his units are eliminated. If such a situation, each and every leader present is/are also eliminated.

7.6 Pursuit and retreat

The pursuit phase occurs only when combat is broken off:

- because one player breaks off voluntarily;
- one side has lost at least 30% of its initial unmodified strength
- all the units of one side are demoralised

All the pursuing units fight with the following modifiers:

- Heavy cavalry and chevaliers: x2
- Light cavalry: x3

After the pursuit phase, the force which broke off combat retreats into an adjacent hex (if outside a town), or into a town in the combat hex if it is controlled by that player.

Note: if an enemy force is in the retreat hex it may attempt to intercept the retreating force.

7.7 Ambush combat resolution

Ambush is resolved in the same way as a Formed Battle, but the number of "passages of arms" is limited to two, followed automatically by a pursuit by the ambushing force. Combat is not simultaneous, with the Ambusher making his attacks (fire and melee) before the other player in each phase.

The following modifiers are used :

On the table de combat

+2 columns to the right for the ambushing force

-2 columns to the left for the opposing force

In Morale tests

+1 for the ambushing force

-1 for the force suffering the ambush

7.8 Discipline

To simulate the propensity for the frankish chevaliers to charge unordered, the Crusader player must undertake a discipline test after a fire phase that results in losses of at least 5 combat point. The crusader player throws 2d6 and adjusts the score:

+1 if a morale class A unit is present

- the tactical value of a leader who is present

If a 7 or less is obtained, the test has been passed and no charge occurs, but on a score of 8 or more the test is failed and the chevaliers will charge.

During the following melee phase, only the units of chevaliers are counted for combat, and all the losses are taken from the chevaliers. However, in any subsequent pursuit phase all the Crusader units are used. The procedure is repeated each time the fire combat losses reach 5 or more.

8.0 Besieging Towns

When a force enters a hex containing a town, it may decide to besiege it or to assault it. To capture an enemy town, it is necessary to besiege it.

8.1 Procedure

To besiege a town, the besieging player places his leader in a hex not covering the town icon (this is a leftover from the Belisare game where each town has two boxes), declares the siege and reveals his leader and army (starting a siege costs 1 PA). A siege duration marker is placed on the town in position 1 (with the 1 figure on top of the counter) on the besieged town.

A force without a leader may maintain a siege, but it may neither start one nor launch an assault. A besieger may attempt to intercept with part of its force, while maintaining the siege with the rest of the force.

8.2 Defence rating
Each town has a rating, which represent the strength of its fortifications.

Fortifications. this rating, printed on the map in red for each town, represents the fortifications inherent in the town. This factor will be used to modify an assault (see Rule 8.4). The factor may be augmented by defence works, or reduced to zero by destruction (see Rule 8.9)

8.3 Siege duration
At the moment of the declaration of a siege a duration marker is placed on the besieged town with a value of 1. In each following game turn, in the siege phase, the marker's value is increased by 1 by turning it through 90 degrees. When the marker is at 8 (each marker has two sides 1 to 4 and then 5 to 8), the town automatically falls into the hands of the besiegers. The occupying units and leaders are eliminated.

8.4 Assaulting a town
If a besieger is not content to merely besiege a town he may decide to storm it by an assault:
- at the declaration of a siege,
- on any subsequent turn or turns, by activating a leader (at the cost of PA per assault)

Assault procedure. An assault marker is placed on the town and the odds ratio calculated between the units of the besieger and the besieged, this uses the unmodified combat points of each type of unit.

The besieger throws 2d6, modified by siege works, leaders present, etc (the modifiers are listed on the Table de siege). The result is given as a percentage of combat points lost together with whether the town falls or not. If the town falls, the besieged leaders and units are all eliminated.

8.5 Sorties and reinforcements
The besieged may in the course of a siege attempt a sortie by activating a leader in the town, at a cost of 2 PA. He uses in combat only those units with which he sorties. The combat consists of a single "passage of arms". The besieger may only respond with the same number of combat points (unmodified) of his choice. Combat values are modified as normally

A besieged port may be reinforced by sea if it is not under naval blockade, but it can in no circumstances by reinforced by a land route.

8.6 Attempts to disengage
If the besieger is attacked by a force attempting to lift the siege (interception in this case is automatic), it cannot use all its units in that battle. At least the number of unmodified combat points equal to half those of the besieged forces must remain to maintain the siege. If all the units of the besieger are used , the siege is immediately broken (see Rule 8.7)

If as a result of the battle the besieger is defeated (and must retreat to an adjacent hex), the troops left behind for the siege may withdraw with the defeated army.

It is possible to have several sorties or relief attempts during the same turn, but each must be resolved separately.

8.7 Ending a siege.
A siege ends when:
- the town falls
- the town is captured in an assault

- the besieger retires voluntarily or following a battle.

The duration and siege works markers are removed. However, defence works may be retained or destroyed at the discretion of the victor (see Rule 8.9).

If a port was under siege, the remaining besieged troops (or part thereof) may be embarked to avoid destruction if a sufficiently large naval force is sufficient in the sea coast zone (NB, a Belisare term, presumably the same hex??).

8.8 Siege attrition

Units in a besieged town are automatically out of supply, and the player must throw on the Table d'attrition during the supply phase using the "Siege" column. The result gives a percentage of non modified points (garrison included) which must be eliminated.

8.9 Engineering works in a siege

Siege works. The besieging force may construct siege engines to assist in the taking of the town by spending the necessary PAs. These works are shown by the markers. The level of such works is limited to 2 for each leader present and gives modifiers for the dice in assaults.

Defence works. A player may reinforce a town's defences, even during a siege, by spending the necessary PAs. The maximum defence value of a town is 5 (including any inherent fortifications).

Destroying fortifications. A player may decide to destroy the supplementary defences of a town, and even to reduce its inherent fortifications to nil. The destruction is left to the player, but he must spend 2 PA whatever slighting is undertaken.

9.0 Naval operations.

Like land units, naval units are activated in order to carry out actions, paying the cost in PAs. Unlike land units, they do not require a leader. They are not therefore treated as being activated and may be used several times in a turn in an aperiodic fashion.

A naval operation may be undertaken during the activation of a friendly leader.

Example: It is possible to activate a leader, commence a siege with this leader and use PAs to move a fleet to support an assault on the town.

Each ship piece represents a number of naval points (PN) from one to four. Units may be freely grouped together in fleets without limitation. For each fleet, place the corresponding naval pieces on the organisation sheet.

9.1 Naval movement and attrition.

Ships or fleets are moved from sea hex to sea hex, up to a maximum of ten hexes.

It costs 1 PA to move a single naval unit or a fleet (irrespective of numbers of units in the fleet).To be moved as a fleet, units must be stacked together, and marked with, a fleet marker (place the Ship units on the Organisation sheet).

A fleet may leave ship units in each zone that it enters, and it may similarly pick up one or more units in a zone which it passes through, even if these units have already been activated.

A player may temporarily halt the movement of a fleet and recommence it later in the turn.

At the end of naval movement, and before combat, the player throws 1d6 on the Table d' attrition, for each fleet or unit moved (see random events). The result is applied immediately. All land units transported on an eliminated ship unit are similarly destroyed.

9.2 Naval interception.

When a fleet enters a sea hex containing an enemy naval force, or is adjacent to an enemy fleet it can be intercepted. As with interception of a land force, the enemy force may attempt

interception. If it fails, the moving force may attempt its own interception or continue its movement. An interception succeeds on 7 or more on 2d6. If a Leader is present his tactical rating adjusts the dice.

9.3 Naval combat

Naval combat always occurs after a successful interception.

Procedure Each player subtracts the enemy strength from his own. He then throws 1d6 and applies the result from the Naval CRT for the relevant differential column. These losses, given in terms of PN of the opposing side are immediately inflicted.

The players continue the combat until one side is destroyed or retires to an adjacent zone. A naval battle always has at least one "passage of arms".

9.4 Troop transport

A naval force may embark or debark land units either in a port or a coastal hex (the PA cost differs). Embarkation, transport and debarkation may all occur in the same phase if the player spends the required PAs.

In order to embark or debark, units must be with a leader. A Ship unit may embark 10 combat points of infantry or 5 cavalry combat points. Leaders do not count against transport capacity.

9.5 Naval blockade and naval supply.

A port is automatically subject to a naval blockade if the sea hex is controlled by the player who is besieging the port. This blockade intervenes only alongside the land siege by increasing the attrition losses of the besieged (the siege die roll is adjusted by 1). Contrariwise, one or more ships belonging to the besieged in the same hex will ameliorate attrition losses of the besieged by a reduction to the attrition roll of 1.

A sea hex is controlled by a player if he is the only one with ships units in the hex.

9.6 Naval support of a siege.

A fleet or ships units may participate in the assault on a port (cost, 1 PA), by giving an adjustment to the combat dice. This bonus is +1 for every 3 PN in support.

9.7 Sanctuary

A fleet besieged in a port may not be intercepted (and therefore attacked). They may not be attacked until they leave the port for the adjacent sea hex. However, if in the course of a joint naval and land siege, the port falls into enemy hands, the naval points are available to them. A fleet taking refuge in a port is placed in the port under an *En Ville* marker.

10.0 Supply

In each supply phase, the players must check whether their units are in supply. If a force is not supplied, then the player throws 1d6 on the Table d'attrition using the non-ravitaillement section, compared with the force's geographical location, and suffers any losses immediately.

To be supplied a force must be able to trace a continuous line of hexes outside the range of enemy interception of three hexes **maximum** to

- a friendly unbesieged town
- a coastal hex either under friendly control, or occupied by a friendly fleet

This line of supply may pass through friendly units which could be under enemy interception, the friendly force acts as a protection.

A force in fertile terrain, or an unbesieged town is automatically in supply.

11.0 Special counters

11.1 Decoys

Decoy units are phantom leaders and fleets which serve to create strategic uncertainty. Decoy markers move like genuine units and pay the necessary PA while remaining with their decoy face hidden. Other than movement Decoys cannot undertake any other action. If a Decoy is

intercepted successfully the Decoy is immediately removed from the game. A Decoy which is out of play is returned at the beginning of the next operations phase and may be stacked with a leader or a fleet anywhere on the map.

A decoy leader marker (with the grey bust) has a strategic value of 3, which may only be used for interception. A fleet decoy marker (with clear sea) has no values.

11.2 Stratagem markers

The Stratagem markers are mixed with the PA markers in the pool, according to the scenario rules. In addition, certain markers are given to the players at the beginning of the game.

Once drawn the Stratagem counters may be kept by the player and used at any stage of an operations phase. Once used a Stratagem markers is removed from play for the remainder of the game.

The strategy markers are as follows:

Assassin: This counter, placed during the turn, allows the assassination of an enemy leader of the score of 9 or more on 2d6. The target is designated by the player (and may prove to be a Decoy). When trying to assassinate Saladin, or a King (French or English), deduct one from the score.

Betrayal (Trahison): This counter, played during a siege, will allow the capture of the town without fighting on the score of 9 or more on 2d6. The leader who plays this marker may adjust the score by his tactical value.

Reconnaissance: this marker allows the Player to know the composition of an enemy force (land or sea) on the map (a Decoy is considered intercepted and therefore removed) OR to receive a shift of 2 columns to the right (when using the Table d'interception) for any one interception attempt.

13 Reinforcements

All reinforcements are received as noted in the scenario notes, during the Reinforcement Phase, and are placed in any friendly controlled hex by the player or as indicated in the notes.

Control of Towns: A town is controlled by the player whose units were last to occupy it.

14 Random events.

Each turn, one of the players throws 2d6 and consult the Table d'evenements to determine if a random event has occurred. (Events noted in red can only occur once a game). These events must be immediately played and take effect that turn.

The random events are described in detail in the following pages.

15.0 Scenarios.

15.1: Saladin's Reconquest

Length: 11 turns

Start February 1187

End December 1187

The following Stratagem markers are in the pool: one each of Assassin, reconnaissance, and Treason

The Crusaders control all the good towns on the coast from Antioch to Gaza, the castle of "Krak des chevaliers", and Krak de Montreal, and the good towns of Tiberiade and Jerusalem. The Byzantines control the Island of Cyprus, the Armenians control Adana, Tarse, and Seleucie. The Saracens control all other towns.

Crusaders:

The Crusaders have one reconnaissance, two dummies, two fleets and one a dummy fleet. The order of command succession is Guy, Renaud, Raymond
Jerusalem: **Guy de Lusignan, Renaud de Chatillon**, 1 x (1A), 5 x (2B), 5 x (4C) 3 x (4*C)
Tripoli: **Raymond**, 3 x (2B), 4 x (4C0, 2 x (4*C), 4 PN
Ascalon; **Balian d'Ibelin** , 1 x (2B), 2 x (4C), 2 x (2*C)
Acre: 4 PN
Saint-Simeon: 2 PN
The Crusader player also has the following troops which he may place (at his choice) in any of the towns under his control: 4 x (2*C), 4 x (2C)

Armenia: 1 x (2B), 2 x (4C)

Cyprus: The **Isaac Comnenus** unit

Saracens (cavalry in **bold** type face)
The Saracens start with 2 reconnaissance, 2 betrayal, 4 decoys, 2 fleets and one decoy fleet. The order of succession is Saladin, Saphadin, Taki, Zengi
Damas: **Saladin**, **Taki**, 1 x (**2A**), 3 x (**3B**), 4 x (**3C**), 3 x (**3*C**), 3 x (4*C), 3 x (3*C).
Le Caire: **Saphadin**, **Zengi II**, 1 x (**3B**), 3 x (**3C**), 1 x (**3*C**), 5 x (3*C), 4 x (4*D).
Homs: **Salah ad Din**, 1 x (**3C**), 1 x (**3*C**), 2 x (3*C).
Hamah: **Al Mansur**, 1 x (**3C**), 1 x (**3*C**), 2 x (3*C).
Alexandrie: 8 PN

15.2 The Third Crusade
Duration: 17 turns
Start: April 1191
End: August 1192
The following Stratagem markers are placed in the pool: 2 assassins, 2 reconnaissance, 2 betrayal

The Crusaders control Antioch, Saint-Simeon, Tripoli, Tortose, Tyre and the "Krak des chevaliers". The Byzantines control the island of Chypre, the Armenians control Adana, Tarse, and Selucie. The Saracens control the other good towns and castles.

Crusaders
Until the arrival of Richard in the Holy Land, the PAs drawn are added to the strategic rating of Philippe. Until Philippe leaves use the average value of the two leaders (Philippe and Richard) After Philippe leaves use Richard's strategic value. The order of succession after the Kings of France and England is: Guy, Conrad, Philippe of Flanders. The Crusaders have one reconnaissance and one assassin Stratagems. They also have three decoys, three fleets and one naval decoy.
Antioch: 1 x (2C)
Tyre: **Conrad de Montferrat**, **Balian d'Ibelin**, 1 x (2B), 1 x (4C), 1 x (4*C)
In Tyre's hex: **Philippe**, **King of France**, **Hugues III**, **Duke of Burgundy**, 3 x (2B), 3 x (4C) 3 x (2*C), 2 PN
Besieging Acre: **Guy de Lusignan**, **Henry II**, **Count of Champagne**, **Philippe**, **Count of Flanders**, **Frederick**, **Duke of Swabia**, 2 x (1A), 4 x (2B), 8 x (4C) 4 x (4*C), 8 PN
Armenia: **Leo II**, 1 x (2B), 2 x (4C)
Chypre: **Isaac Comnenus**

Reinforcements: **Richard the Lion Heart**, 2 x (2B), 3 x (2C) 3 x (2*C), 4 PN in May 1191 on the coast of Chypre (Cyprus).

The Saracens (cavalry marked in **bold**) [Translator's Note: My counter-mix did not extend to cover what is below].

The Saracens have three decoy leaders, two fleets and one naval decoy. The order of succession The order of succession is Saladin, Saphadin, Taki, Zengi
Le Caire: **Al Aziz**, 2 x (**3C**), 1 x (3*C)
Acre: **Kara-Kush**, 1 x (**3B**), 2 x (**3C**), 3 x (3*C)
Jerusalem: 1 x (**3C**), 1 x (3*C)
Hamah: **Al Mansur**, 1 x (**3C**), 1 x (3*C)
Damas: **Al Afdal**, 1 x (**3C**), 1 x (3*C)
Damiette: 4 PN
Jaffa: 6 PN
Homs: **Salah ad Din**, 1 x (**3C**), 1 x (4*D)
Alep: **Ghazi**, 1 x (**3*C**), 1 x (3*C)
Ascalon: 1 x (**3*C**), 1 x (4*D)
1619: **Saladin**, **Saphadin**, **Taki**, 1 x (**2A**), 3 x (**3B**), 3 x (**3C**), 3 x (**3*C**), 3 x (4*C)

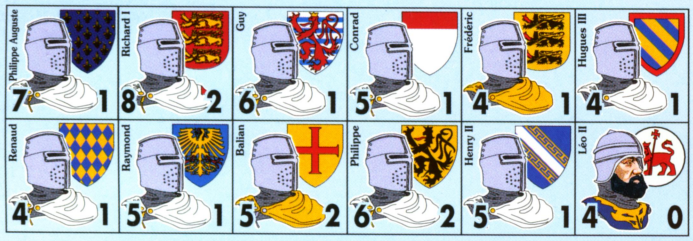
Reinforcements; **Zengi II**, 1 x (**3C**), 2 x (4*D), June 1191 at Damas
Izz ad' Din: ditto, July 1191 at Damas

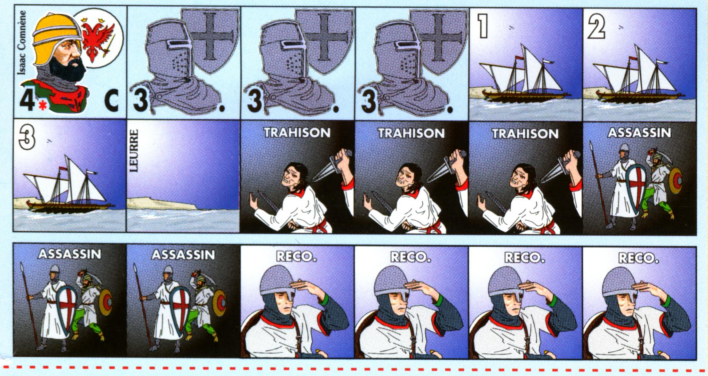
Victory conditions:
Towns carry a certain number of points when captured or if they remain under the control of their owner:

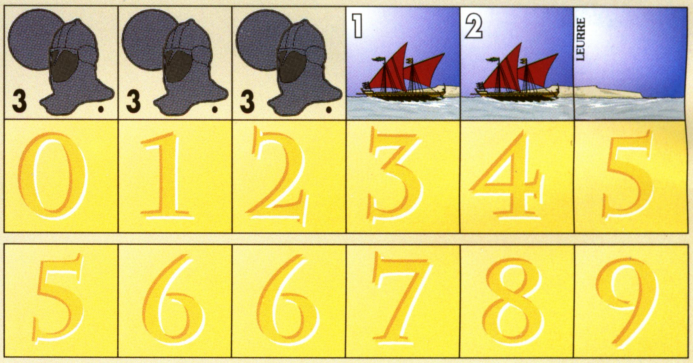
- If the difference in the victory points totals is less than or equal to five, the result is a draw
- If the difference in the victory points totals is more than five, the result is a victory
- if the winner controls Jerusalem, it is a great victory

Random events:

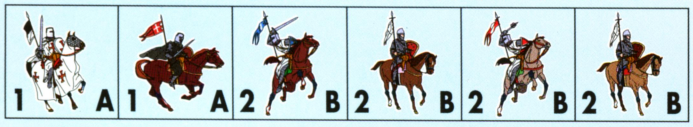
A Byzantine intervention (first scenario only) the following troops are received as reinforcements in any coastal port controlled by the crusaders. 1 x (2B), 3 x (4C).
B Arab support: The Arab player receives additional troops at Damas: up to 2 x (3C), 3 x (3*C) if these units are not available at this time the event is ignored.
C The departure of Philippe Augustus (second scenario only) the king is removed from the game together with 2 x (2B), 2 x (4C).
D Disputes between the Crusaders: The following leader may not stack together or reorganise their troops together
First Scenario: Guy, Renaud
Second Scenario: Guy, Conrad, Raymond
Clarification: if these forces start the turn stacked, the first Crusader move must rectify the situation.
E Arab revolt: The following Muslim troops are removed from the game and return three turns later at Damas: 1 x (3B), 2 x (3C), 2 (3*C).
F Peace is agreed between Saladin and the Crusaders. Automatic end to the second scenario.
G Disputes between the Kings: the Crusader PAs are halved.
H Storms: When dicing on the Table d'attrition use Column 3 for each fleet or ship unit moving (lasts for this turn only).
I Severe storms: (only in those months marked in red on the map). No naval activity may be undertaken this turn. All ships are moved to the nearest friendly port (owners choice).
J: Boso de Vasey arrives at Antioch with 1 x (2B) ("the mesnie of Foppington")

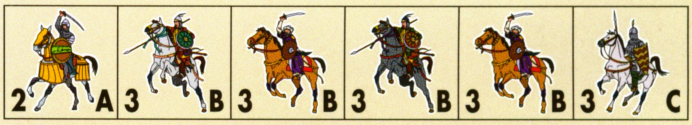


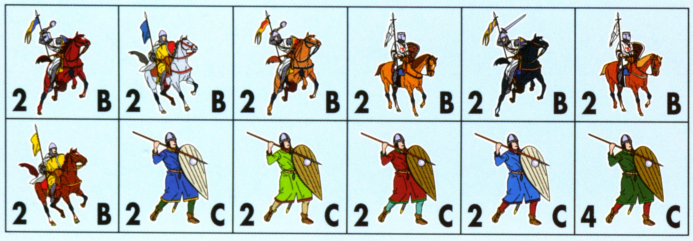


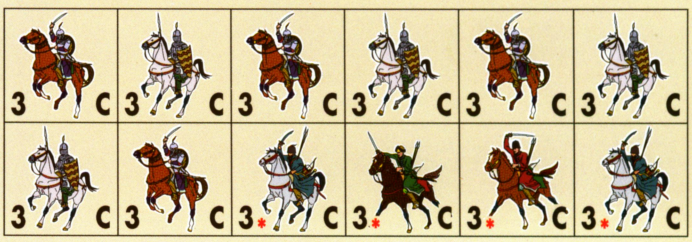


PIONS DOUBLE FACE

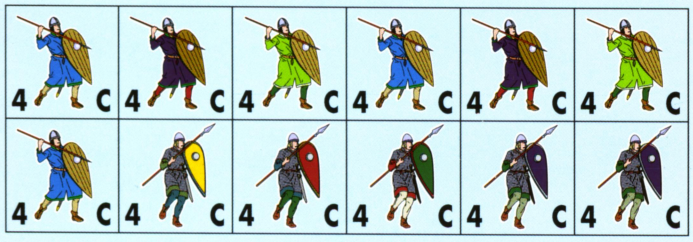


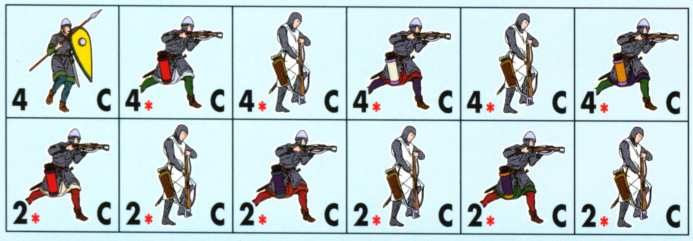




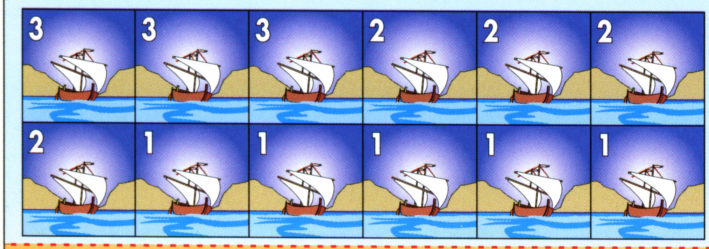


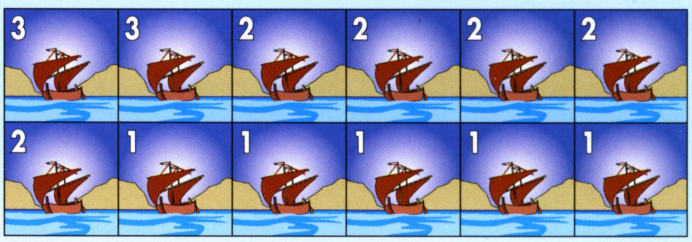
PIONS ET MARQUEURS LES CROISADES

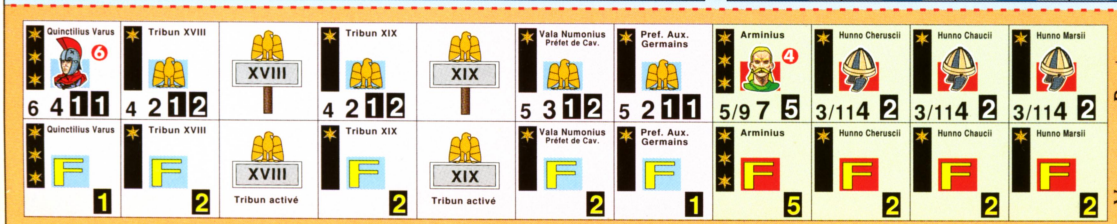




PIONS SIMPLE FACE





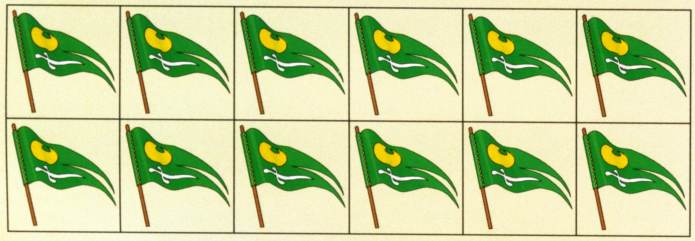


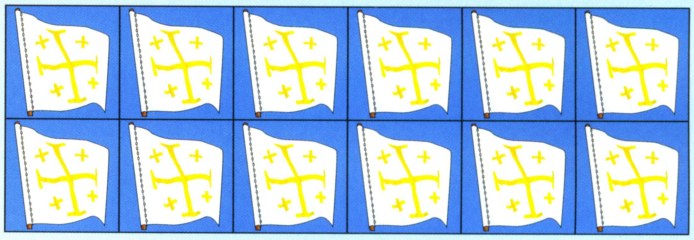
PIONS CÆSAR

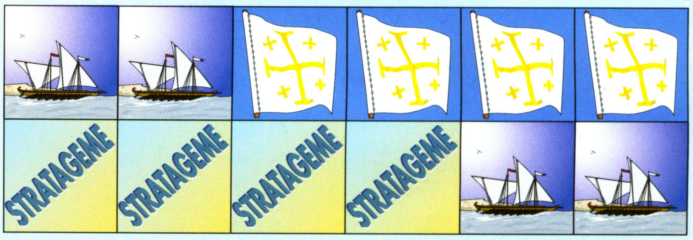
EN POINTE TOUJOURS

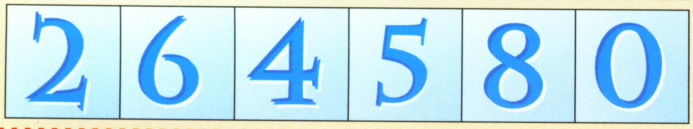
© VaeVictis-Histoire & Collections 1997. Infographie Christophe Camilotte.

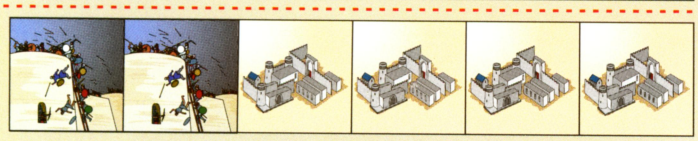
PIONS DOUBLE FACE

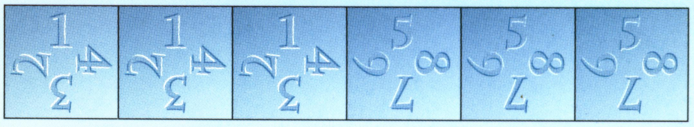


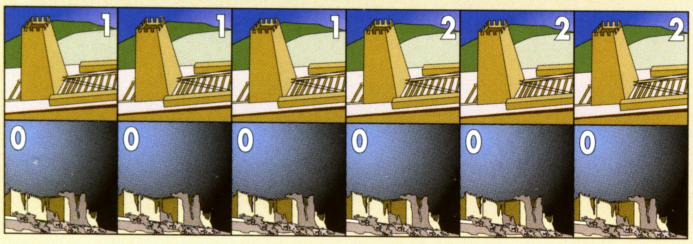


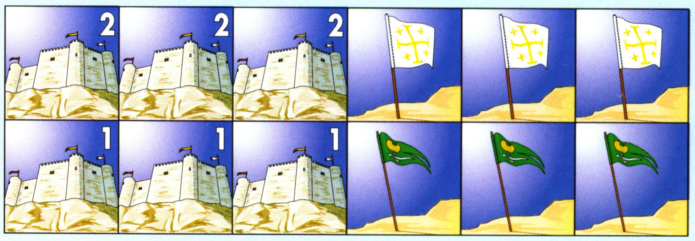








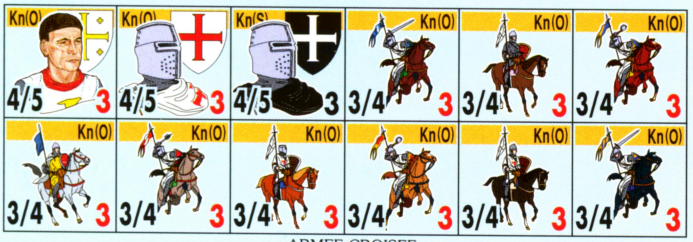




PIONS LES CROISADES

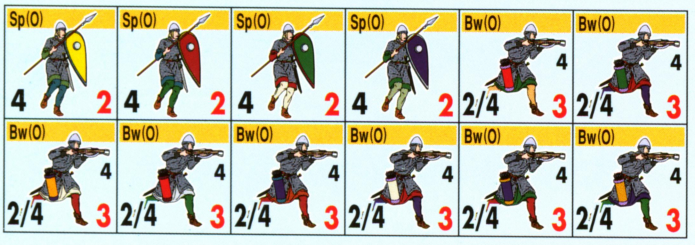
PIONS CHAMPS DE BATAILLE

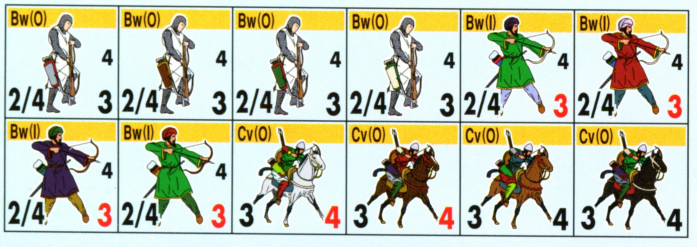
PIONS SIMPLE FACE

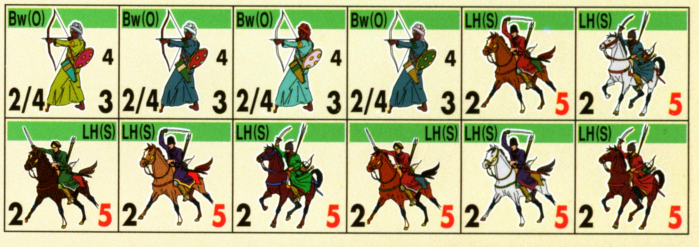


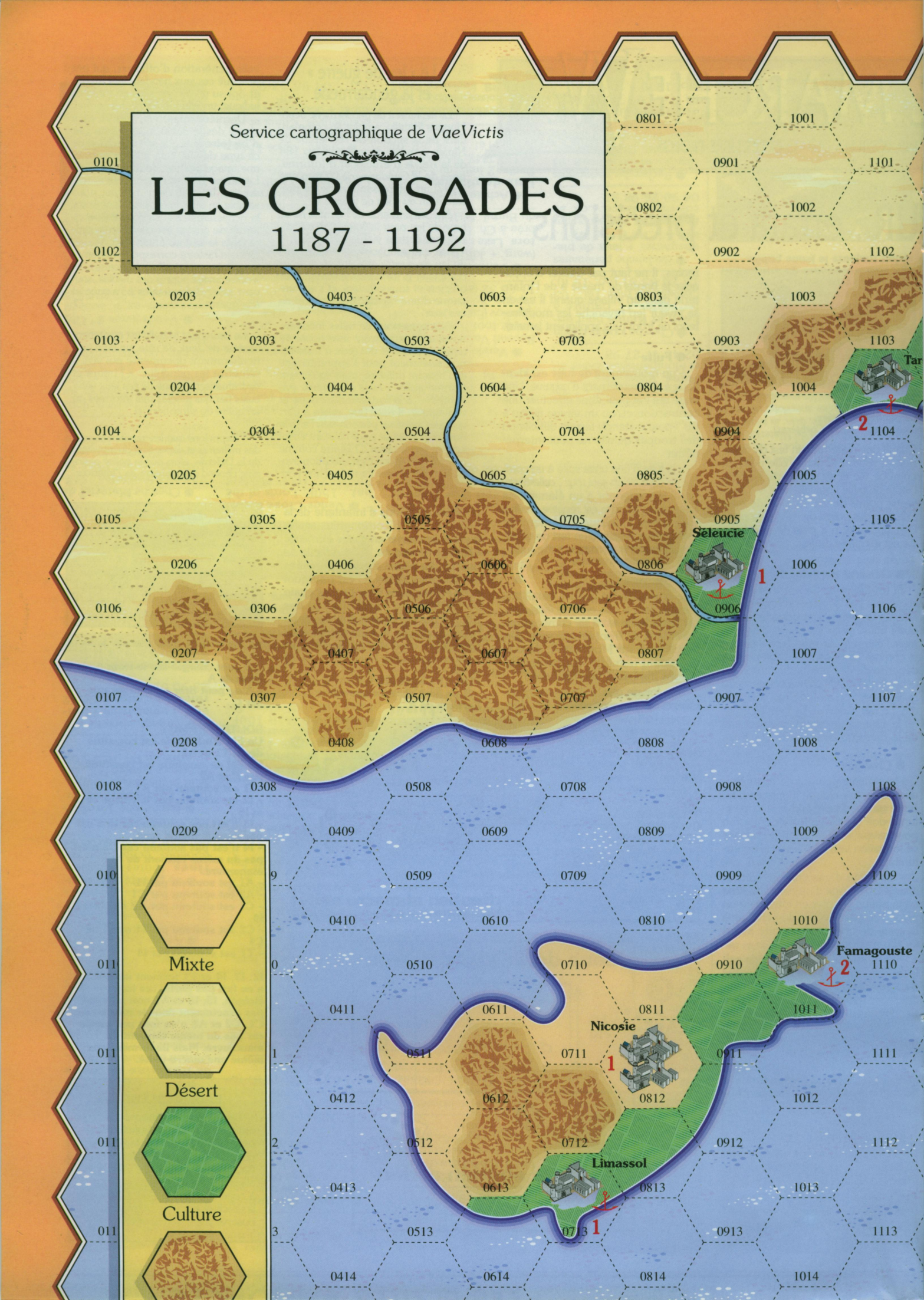
ARMEE CROISEE

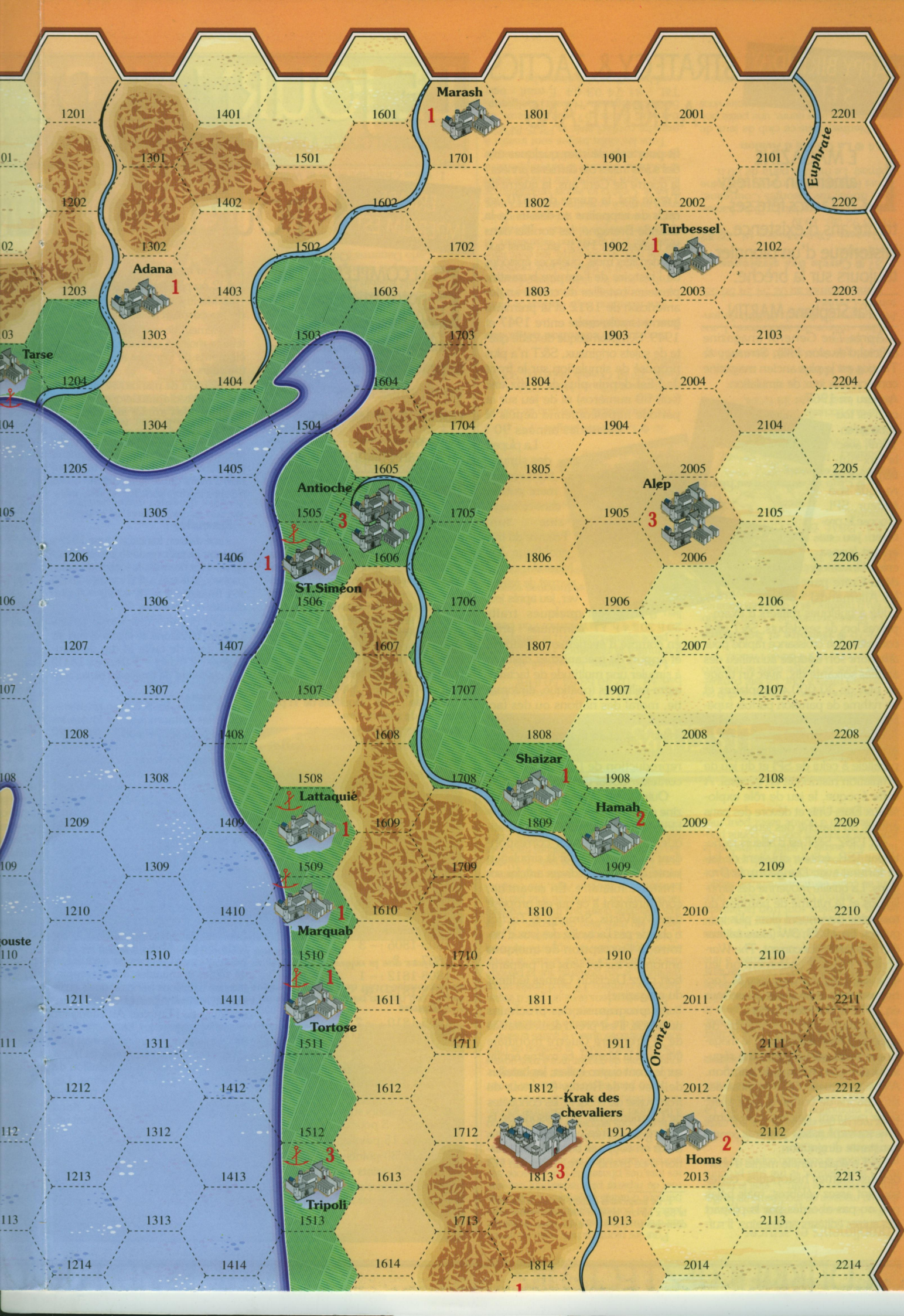
ARMEE AYYOUBIDE

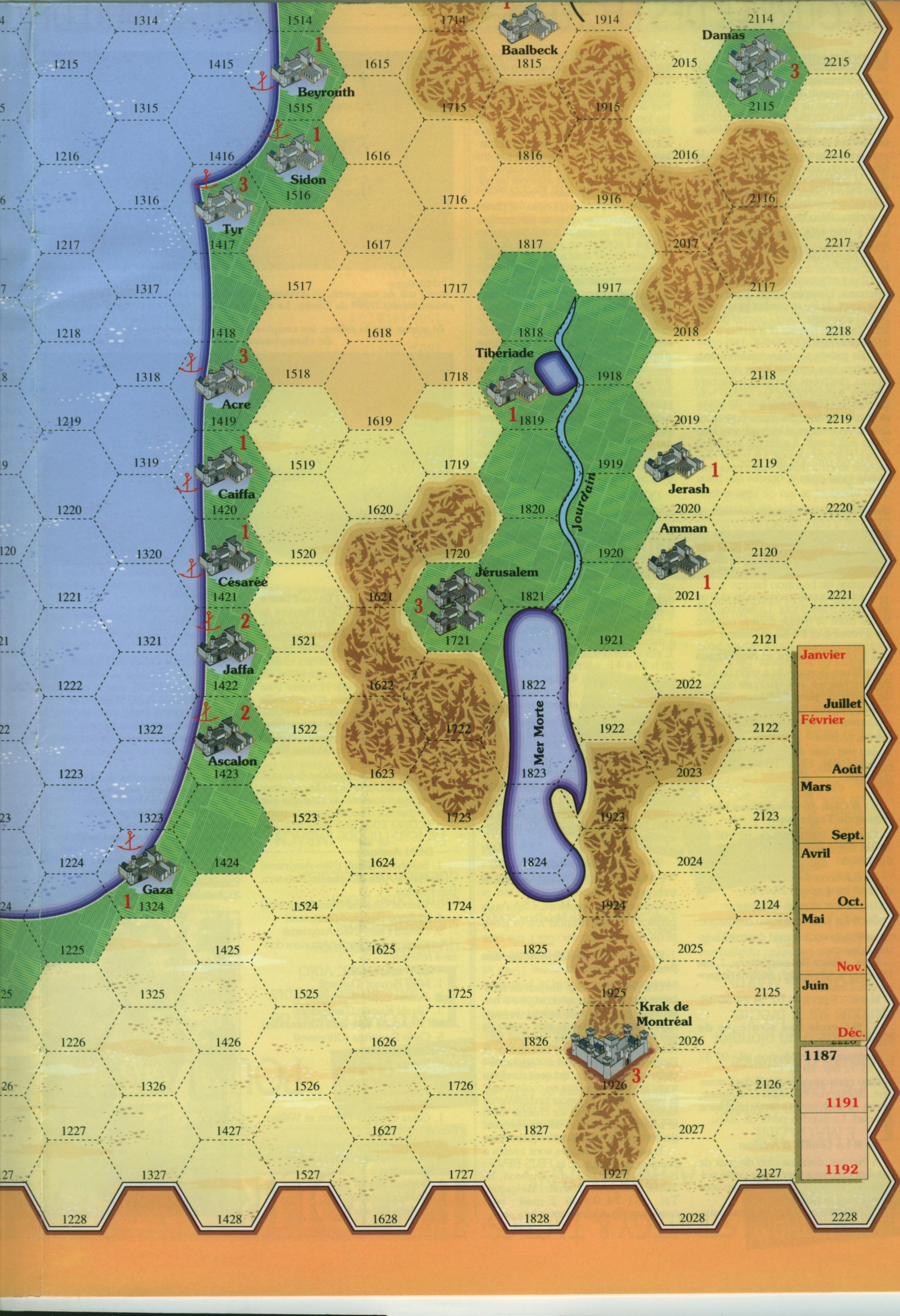




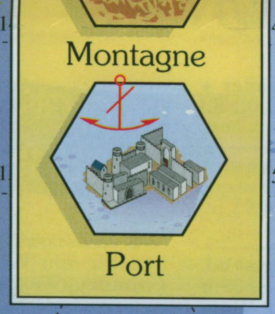



Service cartographique de VaeVictis
LES CROISADES
1187 - 1192
Séleucie
Famagouste
Nicosie
Limassol
Mixte
Désert
Culture


Marash
1
Euphrate
Turbessel
1
Adana
1
Tarse
Antioche
3
Alep
3
1
ST.Siméon
Shaizar
1
Lattaquié
1
Hamah
2
1
Marquab
1
Tortose
1
Krak des
chevaliers
3
Oronte
Homs
2
3
Tripoli



© *Vae Victis* - Histoire & Collections 1997. Infographie Didier Bourgeois.



MODULE TACTIQUE

Unités désorganisées

Déploiement des unités

Moral
A = 5
B = 6
C = 7
D = 8

Déploiement des unités

Moral
A = 5
B = 6
C = 7
D = 8

Unités désorganisées

Alexandrie 2

Damiette 1

Péluse 1

Le Caire 3

Le Nil